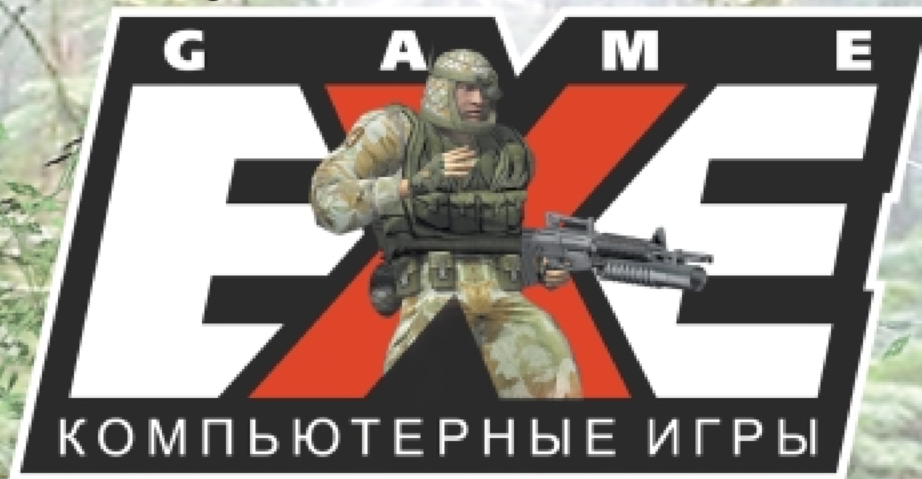
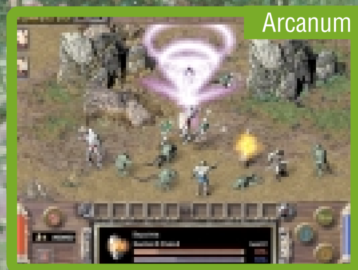
www.game-exe.ru




СЕНТЯБРЬ 2001







Venom

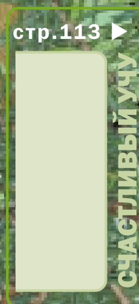



Стр.97

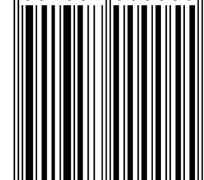
Стр.24–37

# СЛУЖИЛИ ДВА ТОВАРИЩА

стр.113 ▶




Рекомендуемая розничная цена журнала — 60 руб., без CD — 42 руб.

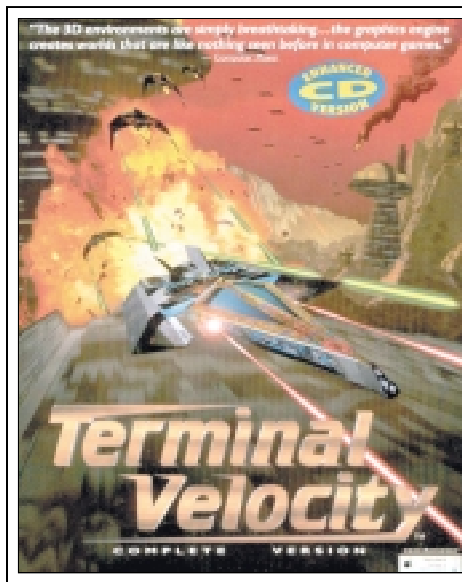


# СМЕРТЬ ПОД ОБЛАКАМИ

*Лето 2001-го было убийственно жарким. Плавился воздух. Хотелось впасть в спячку до осени или улететь куда-нибудь за горизонт на край света, желательно в Антарктиду. Несколько лет назад я именно так и поступил.*

О, я помню — тогда тоже стояла жестокая духота, опозорившая все кондиционеры города. От невыносимой жары мухи (не дрозофилы) самовоспламенялись и кремировались прямо на лету. Я заглянул в холодильник — все места были заняты. Попытка отсидеться в зимнем варкрафтовском тайлсете тоже не увенчалась успехом: спустя всего лишь три минуты прибыли двухголовые имбецилы и устроили форменный погром. Мой одинокий пейзанин — он тоже решил расслабиться и не занимался разведением базы — отважно заехал тяпкой в глаз супостату. Раздосадованный донельзя, я запрыгнул в свою любимую леталку-стрелялку и втопил afterburner в поверхность клавиатуры. Подо мной с сумасшедшей скоростью замелькали елки зеленые обледенелые холмы-равнины-базы-радиомаякиподстанциииииииииии. А потом мой истребитель пробил облака насквозь, оставив неприятеля позорно болтаться на хвосте. Это было здорово. Нет, не так. Это было ЗАХВАТЫВАЮЩЕ. Стоп, жмем паузу. Пришло время чуть-чуть объясниться.

Читатели, неоднократно уделявшие толику внимания моим скромным ретро-зарисовкам, могли заметить, что я в своих игроописательных предпочтениях тяготею к квестам. Это следствие моего давнего пристрастия к приключенческим играм. Вечная, можно сказать, любовь, взращенная на спектрумовских однояйцевых близнецах многосерийного Dizzy и текстовых адвенчурах родом с БК, электронного современника мамонтов. Верите ли — я не однолюб, а потому сегодня в поле нашего зрения попала игрушка, не имеющая к квестам абсолютно никакого отношения. Зовут Terminal Velocity (TV), жанр — летательно-огневой. Прошу любить и жаловать, поскольку стареньким у нас везде почет и уважение в счет их былых заслуг перед населением. А заслуги у данного экземпляра есть, да еще какие! Хотя игра выглядит еще бодрячком (6 лет не возраст), я считаю ее достойной упоминания в "письмах о классике". Настоящих героев прошлого нельзя предавать забвению.




### FEUER FREI!

Итак, главным героем игры был суперсовременный ультрафантастический истребитель, игроку предлагалось взять на себя роль пилота. Хотите посетить интересные миры, познакомиться с новыми людьми и получить бесценные навыки? — тогда работа на нашей авиабазе для вас. Мы вам оформим командировочку за счет фирмы — круиз по дальнему зарубежью. Облететь 9 различных планет — разве это не здорово? Опять же, аборигены жутко разговорчивы и даже чуть-чуть навязчивы. Чтобы завершить сеанс общения, просто нажмите на гашетку. Собеседник не обидится и не станет возражать — не успеет. Во время полетов вам в принудительно-добровольном порядке позволят разрушить бесценные памятники внеземной архитектуры и даже посоревноваться в ловкости с некими боссами (Basic Objective Structure). Для удобства и гарантии сохранности пропуска для перелета на другие планеты будут храниться именно у боссов, и вам придется в буквальном смысле уламывать их отдать чужое. Уверяем, вам понравится.

Управление истребителем очень упрощено и должно быть интуитивно понятно любому гражданину. В процессе полета вы сможете выполнять фигуры высшего пилотажа: мертвую петлю, бочку, в особых случаях даже штопор. Пикирование станет для вас всего лишь удобным способом собирать бонусы, выпадающие из сбитых противников и уничтоженных зданий.

Враги тоже не лыком шиты, многочисленны и напористы. Мелкие скауты будут наматывать вокруг вас круги, нимало не заботясь о том, что у вас от них уже рябит в глазах. Серьезный противник действует более цивилизованно и тактично: просто засандалит издалека стингером — и поминай как звали. Впрочем, все небо раскрыто перед вами — маневрируйте,

### TERMINAL VELOCITY (VELOCITY BRAWL)*

**Жанр**
3D-шутер

**Дата выхода**
1995 г.

**Разработчик**
Terminal Reality, Inc.

**Издатель**
3D Realms

**ОС**
MS-DOS

* Простим нашему автору нарушение конвенции — не писать об играх, которые проходили в журнале: о действительно великолепной Terminal Velocity Game.EXE... эээ... простите, "Магазин игрушек" писал в своем ПЕРВОМ номере, в марте 95-го, чего Саша, конечно, помнить не мог. Ну так оно и приятней, верно? Еще раз, по прошествии стольких лет почитать о любимой игре — это ли не удовольствие!



сколько вашей душе угодно, уворачивайтесь на здоровье. В особо опасный момент можно даже взлететь над облаками — по крайней мере системы ПВО противника о вас точно позабудут, и начнется почти классический dog fight (не путать с хот-догом!) с вражескими летательными аппаратами.

О боссах разговор отдельный. Почти все они отсиживаются в бункерах, куда добраться можно только через длинные кишкообразные туннели. Надо заметить, нормальный человек по туннелям путешествует только на метропоезде. Вы ведь догадываетесь, насколько противоестественно выглядит истребитель, пролетающий маршрутом "Комсомольская кольцевая — что-то там еще"? А теперь представьте себя участником подобного безобразия. Но это мелочи. За каждым поворотом вас будут подстерегать группы летающих охранников, что очень даже некстати. Пространства для маневра под землей не то чтобы слишком много... можно даже сказать, что его нет там совсем. В итоге давят массой. Неприятно. Им-то все равно, а вот вам придется загружать сэйв (сколько км назад сохранялся-то? у-у-у-у...). Квестоманы гнусно и злорадно хихикают — уж они-то, в отличие от остальных, никогда не забудут о пользе предохранения. Еще бы, после квестов от любимой "Сьерры" даже по улицам ходить страшно.

Еще хуже с собственно боссами. Их любимый прием — запереться в узкой комнатенке, куда вы попадаете прямиком из туннеля (см. выше), еле-еле разделавшись с толпами неприятеля и т.п. Истекаете, понимаешь, маслом машинным, турбины на последнем издыхании, и нате вам — местный градоначальник, весь из себя такой румяный, блестящий, гиперактивный... Еще бы, он битый час уже мается бездельем, ждет, пока вы к нему на аудиенцию прилетите. И начинается сплошная неприятность. Боссы — они ведь хитрые, свою смерть любят засунуть в яйцо, которое лежит в зайце, который сидит в утке, которая живет в сундуке, который (уф...) — какая досада — неизвестно где, когда и кем потерян и вообще является ценнейшей археологической реликвией. А вам ее надо найти. Правда же, чудно?

## TERMINAL TECHNOLOGY

Вы знаете, что TV (не путать с областным телевидением) использует полигональный движок? Это, конечно же, не бог весть какое достижение, но на всякий случай запомните: Кармак был не первый, кому в голову пришло использовать полигоны для создания быстро меняющегося мира. Модели, конечно, не ахти, по десяти полигонов на брата, но если вспомнить, что в подавляющем большинстве игр того времени вообще не было полигонов, то повод для гордости непременно найдется. Даже под слоем пыли, покрывающим ее программный код (я очень долго не мог прочихаться), TV держится молодцом: в игре имеется поддержка SVGA-режима, высококачественных текстур и прочих атрибутов красивой графики (текстуры на крыше мира, туман, тени etc.). Пригодившийся туман скрадывает общую угловатость ландшафта и не дает игре перегружать процессор, который в те времена трудился, бедняга, в одиночку. Самая приятная возможность уже была упомянута — полет над бескрайними облаками. Кстати, если лететь чуть ниже, открываются замечательнейшие виды. Как вам, к примеру, планетка, сплошь усыпанная какими-то динозаврими костями? Вы даже сможете пролететь череп одного из ископаемых животных насквозь. Почти что "Звездные войны", если не обращать внимания на некоторую закостенелость твари.

Последнее слово о графике: TV — одна из немногих игр прошлого века, полигональная графика которой не вызывает резкой антипатии даже сейчас (то ли в силу привычки, то ли действительно неплоха).

И все это буйство полигонов и 22-килогерцового стереозвука хотело всего-то немощного 486-го процессора и 8 Мбайт ОЗУ. Не иначе, разработчики продали свою коллективную душу дьяволу, чтобы в обход законов природы и Мерфи сколотить быстрый, непритязательный к системным требованиям и приятный глазу движок.

## FUN-TASTIC

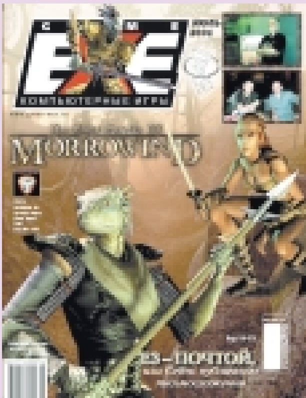
Недотепистые залетные интерсепторы заполошно пытались спрятать свои фюзеляжи за ближайшим склоном, но так и не могли покинуть своей воздушной лыжни. Незваные воздухоплаватели очень задорно взрывались, осыпая окрестности градом полигональных обломков, когда крестовина моего прицела встречалась с их подбрюшьем. Кто не спрятался — я не виноват. Они, кстати, первые начали. Как говорится, в ответ на агрессию со стороны вражеских ВВС мирный истребитель ответил шквальным огнем. Веселье! Сопровождаемое, между прочим, весьма симпатичной музыкой, напоминающей Alan Parsons Project в его лучших ипостасях.

Надо сказать, ко времени знакомства с TV я уже успел налетать приличный километраж на нескольких пепелацах, и мне было с чем сравнивать TV.

Переход от квестов к звездам был осуществлен посредством Inca & Inca 2. Разделавшись с четырьмя стопками жутких головоломок и продравшись сквозь строй озлобленных испанцев, ваш покорный угодил прямо в лапы TIE Fighter ("Это переход на темную сторону силы, Люк"). Особенно приятно было отстреливать закрылки у X-Wing'ов под Original Star Wars™ ® и © Sound Track. Роль злобного имперского летчика-истребителя, конечно же, весьма заманчива и привлекательна, но от нее пришлось вскоре отказаться — слишком часто силы добра побеждали. Затем на моем винчестере угнездился Descent, вещь необычайно примечательная, приятная глазу, но вызывавшая стойкое головокружение. Вдобавок, в конце каждой миссии разработчики зачем-то придумали устраивать суматошные забеги к выходу из комплекса — очень неприятная особенность, послужившая причиной расставания с игрой. И вот тогда-то, в коротких перерывах между квестами, я и обнаружил TV. Надо ли говорить, что такая отличная штуковина показалась громом средь ясного неба, откровением свыше и просто подарком богов. Всего лишь ма-а-аленькая забава, выполнявшая две извечные мечты человечества: летать (много) и стрелять (почти безнаказанно). За жалкие 30 у.е.

**Александр Металлургический**, летчик со стажем.

## ОБМАНУТЫЕ ОЖИДАНИЯ




**“ОБМАН ЗРЕНИЯ”**, СТР.95, #7’01

Привет! Прочитал рецензию Маши Аримановой на Myst III: Exile. Маша, неужели вы действительно считаете, что Myst III заслуживает столь высокой оценки? На мой скромный взгляд, у Presto Studios получилось все что угодно, но только не достойное продолжение того самого Myst’a (Riven’a).

Начать стоит с графики, она — ужасна, местами она даже не дотягивает до трехлетней давности Riven’a. К примеру, рябь на воде (sic!) или пластмассовый зайчик на J’nanin’e. Откровенно эксплуатируется дизайн предыдущих игр серии: J’nanin — это старый добрый Riven (то же небо, те же вырубленные в камне ступеньки, тот же желтый металл под обжигающим солнцем), как мне кажется, лучший age; Edanna — разросшийся до гигантских размеров лесок из все того же Riven’a; Voltaic — оригинальный Myst. Единственное настоящее дитя Presto Studios — мирок Amateria. И вот здесь, режь меня и бей, но не вписывается он в общий стиль! Amateria запросто подошла бы какому-нибудь Obsidian’у или “9”, но чтобы Myst’у...



Далее, игра актеров. Не ве-рю! Даже Дурифу. Особенно Дурифу! Я перечитывал дневник Saavedro (листочки которого были очень грамотно разбросаны по игре — по три штуки на один age), проникался, но проникнуться страданиями говорящей головы Бреда так и не смог. Увы...

К звуку и музыке особых претензий нет, хотя музыка местами навязчива и тянет одеяло на себя. К тому же, на мой вкус, не стоило в эмбиент вставлять хор.

Наконец, игра слишком легкая. Нет, я вовсе не за неподъемные пазлы (ex. Ripper), но пройти игру, которую ждал полтора года, всего за одну ночь — это уже слишком. Настрой (по бумажке) механизм лифта, уравновесь гигантские весы, проведи рыбку до корней гигантской росянки — все это пролетается со световой скоростью, и единственная проблема, возникшая в процессе прохождения, — ориентировка в Edanna, уж больно там все запутано. Вплоть до того, что для решения последней головоломки в дневнике Atrus’a услужливо выделены нужные слова.

В общем, не неси Myst III: Exile тяжкое бремя славы предшественников — можно было бы смело ставить честно заработанную “четверку”, а так только “2,5”... за обманутые ожидания.

С уважением,

**Андрей (hypersus@mail.ru).**

## КАК ВАС ТЕПЕРЬ ПОНИМАТЬ?

Здравствуй, дорредакция. На этот раз вы меня по-настоящему удивили... Признаться, впервые увидев эту рекламу по MTV, я ничего не понял. Но потом, сообразив что к чему, я удивился, даже нет, не удивился, поразился увиденному. Что это? Любимому журналу понадобилась реклама? Зачем? Что, извините, за 6 лет существования у него не образовался круг постоянных читателей? Да такого просто быть не может.

Тем более появление рекламы на таком канале... ведь его аудитория сплошь неграмотна, да-да, именно неграмотна, как было сказано на сайте вашего издательского дома: “Процент неграмотных — величина постоянная, только в наши дни неграмотные умеют писать” (я увидел рекламу случайно). Как же прикажете вас понимать? Неужели у вас появился достойный конкурент среди нашей игропрессы? Тогда это маркетинговый ход, но кому он нужен? Ведь все заинтересованные в чтении такой тематической литературы давно определились с выбором. Или вы надеетесь завлечь тех, кто только пришел в мир компьютерных игр? Не думаю, что у вас получится. А вообще... это ваше дело... творите, что заблагорассудится...

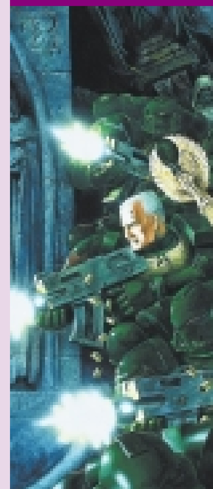
**Oxiplegatz (minus_human@mail.ru).**




## КОНКУРС НА ЛУЧШИЙ СЦЕНАРИЙ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ

Компания New Media Generation объявляет конкурс на лучший сценарий для игры жанра 3D Action.

**Главный приз — $300 и возможное сотрудничество с NMG.**



**УСЛОВИЯ КОНКУРСА:**

1. Объем сценария игры — от 5 до 10 страниц (на странице 30 строк, 58-60 знаков в строке вместе с пробелами).
2. Вместе со сценарием должен быть представлен синопсис (краткое изложение сюжета), объем синопсиса — не более 1 машинописной страницы.
3. Конкурсные работы должны быть представлены в формате RTF или TXT. Работы, представленные в других форматах, рассматриваться не будут.
4. Игра состоит из миссий и/или уровней.
5. Каждый уровень должен иметь одну-две стартовые точки и один-два выхода.
6. Выход текущего уровня должен быть логически и территориально связан со стартовой точкой следующего уровня.
7. Игровой процесс на уровне должен длиться не менее 10 мин. для “среднего” игрока.
8. Рекомендуемое число противников (монстров) — около 20-30 на один уровень.
9. Рекомендуемое время действия игры — 2050-2200 гг.
10. Приветствуется использование в игре футуристических устройств.

Срок сдачи конкурсных работ — 30 сентября 2001 г.
Адрес, по которому нужно присылать конкурсные работы:
competition@nmg.ru

*Компания NMG обязуется не использовать без разрешения авторов конкурсные работы, не получившие главный приз.*

# Содержание Game.EXE #9’01





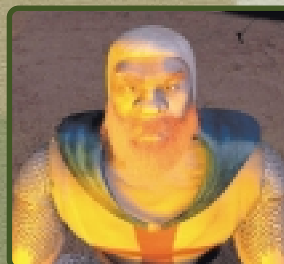







**MAX PAYNE**
От синефилов — синефилам. В среднем по три скрытые и четыре явные киноцитаты на один кадр. You wanna play rough? Okay. Say hello to my little friend.

**СТР. 69**



**“ПРОРОК И УБИЙЦА-2: ТАЙНА АЛАМУТА”**
“На сей день мы посчитаем сагу о де Нераке и его поиске завершенной — если только ветер пустыни не разбудит снова демонов, что населяют его беспокойные сны”

**СТР. 56**



**SUDDEN STRIKE: FOREVER**
Играть в Forever долгими зимними вечерами было бы много сподручнее — нет такого количества сильных отвлекающих факторов. Оторваться же нет никакой возможности… И понимайте эту фразу, как хотите.

**СТР. 53**

*“…Отдельной строкой в бюджете на следующий год выделены средства на развитие сети детско-юношеских киберспортивных школ. Государственная дума с удовлетворением восприняла это предложение Министерства финансов и Госкомспорта РФ, и лишь фракция “Яблоко”…”* *Стр. 12*

**СПИСОК ИГР, УПОМЯНУТЫХ В НОМЕРЕ**

## СЛУЖИЛИ ДВА ТОВАРИЩА

**VENOM (CODENAME: OUTBREAK)**

**Господин ПэЖэ:** Ну что, Мишель, эти дневники заставляют задуматься, а?.. У меня, правда, нет машинки перемещения, но Venom (он же Codename: Outbreak) от GSC Game World ее, похоже, неплохо заменяет. Давай думать: явно на наших просторах (ну, если быть точными, на украинских, но все равно недалеко) произросло нечто существенное, как реагировать будем?

**СТР. 24**

## СЧАСТЛИВЫЙ УЛУЧУ

**МОНИТОР 17" SCOTT 795T TRINITRON**

Геймпады предоставлены Интернет-магазином W-Store www.wstore.ru

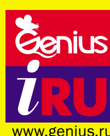
Приз предоставлен московским представительством компании Scott Display
Тел.: (095) 253-1507, 253-8188
E-mail: info@scott.ru
Интернет: www.scott.ru
E-mail центрального сервисного центра в Москве: service@scott.ru

**СТР. 113**

## КОНКУРС, СНОВА КОНКУРС!




**ГЛАВНЫЙ ПРИЗ КОНКУРСА ПРЕДОСТАВЛЕН КОМПАНИЕЙ "БЮРОКРАТ"**




www.genius.ru



**Компьютер GENIUS 845**
**Intel P4 1,7** ГГц, 256 Мб, HDD 40 Гб, **GeForce3** 64 Мб, **DVD-ROM, Sound Maker Live 5.1**, монитор **Genius** 17", колонки **Genius SW-5.1 Surround**, модем **Genius 56K**

**СТР.97**

### РЕКЛАМА В НОМЕРЕ



The Nations • From Dusk Till Dawn • Zax: The Alien Hunter • MechCommander 2 • World War III: Black Gold • Project Eden • Conquest: Frontier Wars • Kombat Kars • Hateful Chris: Never Say Buy • Captain Claw

#9'01

Саундтрек Summoner (часть II, ремиксы)
Саундтрек Venom

GAME EXE КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

### СОДЕРЖАНИЕ .EXE CD #9'01

**Игры**
The Nations
From Dusk Till Dawn
Zax: The Alien Hunter
MechCommander 2
World War III: Black Gold
Project Eden
Conquest: Frontier Wars
Kombat Kars
Hateful Chris: Never Say Buy
Captain Claw

**Shareware-игры**
AxySnake v1.02b
Ball Breaker 3D v1.4
Block Out (resurrection) v1.52
Dunzig Pref Engine v1.4 (u)
ElectrObalz v1.5
Solaris v1.0.4

**Ретро-игры**
MDK (1997 г.)
Duke Nukem 3D (1996 г.)
Cosmo's Cosmic Adventure (1992 г.)

**Утилиты**
The Bat! v1.53d
"Патриот" 1.2
Microsoft Internet Explorer 6 Public Preview
ReGet Deluxe 2.0 (build 91)
WinMP3Locator 4.0 (build 64)
Professional UnInstaller 3.11
PowerStrip 3.0
RuBox 1.1 Beta
EZ Memo Booster v1.2.020 Beta

**Драйверы**
Logitech MouseWare v9.29.2 build 87
nvidia Beta 14.20 Detonator Windows 2000 Driver
nvidia Beta 14.20 Detonator Windows NT 4 Driver
nvidia Detonator 3 Reference Driver v12.41 for Windows 95/98/ME
nvidia Detonator 3 Reference Driver v12.41 for Windows 2000
nvidia Detonator 3 Reference Driver v12.41 for Windows NT 4
Display Drivers v12.90 for Windows 2000
Display Drivers v12.90 for Windows NT 4
Beta Display Driver v5.13.01.3225 for Windows 2000

**Патчи**
Baldur's Gate II: Shadows of Amn v23037
Z: Steel Soldiers English Patch 3 (v1.30)
Black and White v1.100
Combat Command 2: Danger Forward! v1.02
Max Payne v1.01

**Музыка**
Сандтрек Summoner, часть 2, ремиксы
Саундтрек Venom

**C&C Computer Publishing Limited**

**Номер 9** (74), сентябрь 2001 г.
В 1995-96 гг. журнал выходил под названием "Магазин игрушек/ Games Magazine"

117419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д.8.
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263.
Факс: (095) 956-1938, 956-2385
2nd Roschinsky Proezd 8, 117419 Moscow, Russian Federation
Tel.: (+7 095) 232-2261, 232-2263.
Fax: (+7 095) 956-1938, 956-2385
E-mail: post@game-exe.ru
Internet: www.game-exe.ru

**РЕДАКЦИЯ**
**Главный редактор**
Игорь Исупов (garry@game-exe.ru)
**Заместитель главного редактора**
Александр Вершинин (versh@game-exe.ru)
**Арт-директор**
Денис Гусаков (dgusakov@computerra.ru)
**Ответственный секретарь**
Николай Давыдов (ndavydov@game-exe.ru)

**Обозреватели**
Олег Хажинский (oleg@game-exe.ru)
Господин ПэЖэ (pg@game-exe.ru)
Маша Ариманова (masha@game-exe.ru)
Андрей Ом (ohm@game-exe.ru)
Николай Радовский (nradov@game-exe.ru)

**Корреспонденты**
Фраг Сибирский (frag@game-exe.ru),
Михаил Судаков (michelle@game-exe.ru)
Александр Металлургический (ironman@game-exe.ru)
Всеволод Киселев (vsevolod@game-exe.ru)
Алексей Кадыров (alec@game-exe.ru)

**Переводы**
Антон Исупов (antoni@game-exe.ru)
Мария Горбатова (alita@game-exe.ru)

**CD**
Кирилл Якобсон (kir@game-exe.ru)

**Фото**
Наталья Тазбаш (ntazbash@game-exe.ru)

**Рекламная служба**
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263
Светлана Сазонова (svetas@computerra.ru)
Елена Кострикина (ekos@computerra.ru)
**Служба распространения и подписки**
ЗАО "Компьютерная пресса"
Тел.: (095) 232-2165 (kpressa@computerra.ru)
**Подписка в США•Subscription in the USA**
Victor Kamkin Inc. Тел.: (301) 881-5973, (212) 673-0776
**Техническая поддержка**
Евгений Васильченко (sysadmin@computerra.ru)
**Печать**
IS-Print Oy, Finland
Тираж 37000 экз.
Цена свободная

**Учредитель**
Дмитрий Мендрелюк

# ОТРЕЗАЯ БОРОДЫ

## КУПЦОМ ТЫ МОЖЕШЬ И НЕ БЫТЬ...

### SPELLS OF GOLD

**Жанр**
Товарно-денежная РПГ

**Дата выхода**
4 квартал 2001 г.

**Разработчик**
Jonquil Software

**Издатель**
“Бука”
www.buka.ru

**СУТЬ**
Не густо торговли, не густо сту.
Не густо дьябло, не густо сту.
Не густо квестов, не густо сту.
Не густо сюжета, не густо сту (из репертуара ВИА Manu Chao).

**ОСОБЕННОСТИ**
Diablo-клон с упором на торговлю. То есть спекуляцию. Натурально — первые пять минут мы даже таскали бананы из одного города в другой. Ощущения... необычные.

**Александр ВЕРШИНИН**

“Бука” активно ищет таланты. Таланты не заставляют себя ждать. Так, наряду с уже подробно изученной новостным отделом .EXE Paradise Cracked и полностью локализованной версией Wizardry 8 (мировой эксклюзив — в Европе и США игра так и не имеет издателя), московская компания ведет еще два ролевых проекта. Один из них, под названием “Талисман”, пока находится в ранней стадии разработки и явно не готов к встрече с массами. Зато вторая игра, уже известная на западных форумах и новостных сайтах как Spells of Gold (SoG), вполне презентабельна. Нам даже торжественно вручили один из билдов. Однако версия скорее напоминает демонстрацию технологии и дает лишь общее представление о проекте. Пригодный для “первовзгляда” вариант SoG (рабочее название на великом и могучем — “Заклятье”) должна появиться как раз к нынешней ECTS. Там и посмотрим.

### КУЧИ ДОБРА

Итак, российская девелоперская команда Jonquil Software вот уже год работает над ролевой игрой Spells of Gold. В чем суть? Авторы преподносят свое детище как “РПГ с сильно развитой экономической системой”. И объясняются: мол, игрок будет... торговать, на что у него должна уходить бездна времени. Разумеется, индивидуумы, не испытывающие должного уважения к товарно-денежным отношениям, всегда могут заняться чем-то иным. Например, отстрелом монстров и выполнением квестов.

Но дизайн-документ все-таки настаивает на своем. Осью, вокруг которой крутится SoG, должно стать торжище. Герой рождается в семье купца, и “купи-продай” — это единственное, чем он по-настоящему умеет заниматься. А как же experience? Вы не поверите: за удачно заключенную сделку вам полагаются не только солидные барыши, но и очки опыта! Специально для так называемого “торгового навыка” разработана таблица его развития и влияния на деловую репутацию героя. Наживаете 500 условных единиц на разнице цен на кормовые бананы — получаете пятипроцентную скидку у торговца и увеличение переметной сумы. Капитал в две тысячи УйЕ и обладание сокровенным знанием о порталах между мирами-государствами награждает вас скидкой в десять процентов, членством в торговой гильдии и еще большим увеличением заплечного мешка. Он же Волшебная Сумка Торговца.

“Spells of Gold” можно перевести в лоб как “Золотые спеллы”, а можно исхитриться и трактовать как “Золотые горы”. Но удастся ли разработчикам заинтересовать игрока в перевозке шнурков (ручная выделка, пакупай чилавек хароший!) из одного королевства в другое? Конечно, в необозримом будущем маячат перспективы стать главой торговой гильдии, возможность обанкротить дюжину-другую соперников и покорить мир экономически. Все это попахивает старой игрушкой Merchant Prince от Koei — та была пройдена вдоль и поперек, хотя даже и не заикалась о принадлежности к ролевому жанру. Она прельщала возможностью водить целые флотилии, грабить чужие суда-торговцы и устраивать глобальные

*Инвентория. Интерфейс еще будет изменяться, но изображения всяких вещичек уже на уровне.*



морские сражения. Что же предложит Spells of Gold?

### СВОБОДНОЕ БРОЖЕНИЕ

Издатель спокойно комментирует: смесь Morrowind и Elite. Хотя покамест ни от Merchant Prince, ни от Morrowind, ни от Elite нет и следа. Зато есть Diablo. Очень много Diablo. Горы Diablo.

Изометрический вид, довольно простенький тайловый движок, спрайтовые персонажи. До боли знакомый красненький и синенький ползунки — в этой инкарнации они превратились в хрустальных змеек прямо в центре игрового интерфейса. Управление осуществляется мышью, левая кнопка отвечает за обычное оружие, правая отдана на съедение заклинаниям. Перед употреблением спеллы необходимо готовить — дать им некоторое время на подзарядку. Мана не восстанавливается, ее приходится черпать из смутно знакомых колбочек.

Карты смотрятся по-спартански просто. Ничего лишнего. Если город, то куча домов, осажденных непробиваемым палисадничком. Ходи себе, стучись в каждую дверь и беседуй с торговцами. Замечу, что купцы обитают почти в каждом строении. Исключение составляют кузнецы, пытающиеся продать нам сапоги из меди за космические суммы. Города созданы специально для торговли, и кидаться спеллами в них строго запрещено. Пусть ничто не мешает чинному обмену конопляным семенем и заморской икрой баклажанной!

Пространство вокруг города заполняют монстры. Сейчас они разбросаны по карте совершенно произвольно, словно посеянное землепашцем просо. Реагируют лишь на явную агрессию: поворачиваются и медленно идут по кратчайшему пути к метнувшему стрелу или заклинание игроку-спекулянту. На прочие акции и ухом не ведут. Авторы обещают возможность вести задушевные беседы с разбойниками, заманивают перспективами дачи оброка или вербального низведения местных робингудов. На местности должны обитать и специальные монахи-тренеры. У них можно заняться самосовершенствованием, выучить пару приемов самбо и обзавестись модными заклинаниями.

### КРАСНЫЕ ДЬЯВОЛЯТА

Что опять-таки находится вне компетенции нашей технологической демо-версии. Нам остается либо покупать сигареты пачками, либо истреблять все живое на довольно ограниченных по размеру картах. Кстати, замечательное занятие!

***Вы не поверите: за удачно заключенную сделку вам полагаются не только солидные барыши, но и очки опыта!***

Хитом этой версии SoG был единодушно признан боевой рыцарский арбалет. Бьет быстро, больно и с любого расстояния. По скорости не уступает знаменитой амазонке из Diablo. Пунктирная дорожка стрел протягивается от героя к монстру — и через некоторое время мы уже рысцой направляемся к трупу. Искать подарки. Здесь SoG сумела порадовать, слов нет. За очень короткое время на полях брани была собрана целая коллекция луков и арбалетов, топоров и мечей, а также специальный обоз, состоящий исключительно из правых латных рукавиц. Одежда типичного торговца в "Заклятье" состоит из нагрудника, шлема, наручей, сапог, пары рукавиц, талисмана и колец. Без штанов, но в шляпе. Изюминкой подобной конфигурации является неоспоримый факт подбора и ношения разных рукавиц и наручей. В демо попадались лишь правые экземпляры указанных предметов боевой экипировки. Жаль, нельзя подобрать разные сапоги — вид героя в резиновой галоше (уберегает от электричества) и в чугунном латном сапоге (спасает от ударов мечом) устрашил бы самого зверского монстра.



*Так, как это должно быть. Гномы — торговцу: "Слышь, кошелек отдай, парень!"*

Характеристики героя вынесены в интерфейс. Незачем лезть в меню — сила удара, вероятность попадания, уровень защиты, общий вес поклажи и прочие полезные данные всегда находятся перед глазами. С другой стороны, меню характеристик и умений персонажа на данный момент вообще отсутствует. О прелестях развития скиллов и менеджмента спеллов можно только фантазировать.

В равной степени игре не хватает и диалогов. Собственно, демо-версия вообще не обладает диалоговым интерфейсом. Факт неприятный, но временный. В следующей версии Spells of Gold ожидается появление вступительного ролика (а вместе с ним и предыстории героя), сюжетных и побочных квестов и разумной речи у NPC. Ждем. Ролевой игре отнюдь не помешает сюжет, о котором в дизайн-документе почему-то не было сказано ни слова. Верим, надеемся.

До ожидаемого этой осенью (или зимой) релиза осталось не так много времени, а настоящий ролевой сюжет требует тщательной выделки. Торговый ролевой симулятор — это уже не Diablo. А ведь даже в продукте Blizzard была минимальная сюжетная интрига. Чего и Spells of Gold желаем.

*На портал наседает куча монстров. По счастью, истреблять их вовсе не обязательно.*



**ZORRO**

**Жанр**
Action/adventure

**Дата выхода**
Конец 2001 г.

**Разработчик**
In Utero
www.in-utero.com

**Издатель**
Cryo Interactive
www.cryo-interactive.com

# ЗИГЗАГООБРАЗНЫЙ ЧЕЛОВЕК



УПОРНАЯ КОМПАНИЯ IN UTERO (маленькая, французская, под крылышком Cryo, и не чешите в затылке — теоретически вы видели это имя в разделе демоверсий прошлого номера) работает в строго неопределенном жанре экшена с элементами адвенчуры, иногда именуемом адвенчурой с элементами экшена, экшен-адвенчурой и некоторыми другими трудновыговариваемыми словами. Ее новая, внезапно приоткрытая action/adventure Zorro имеет не менее солидную предысторию и литературно-художественную основу, чем пресловутый (см. рецензию уже в следующем прекрасном месяце!) Jekyll & Hyde.

Прежде всего, разработка Z-образного проекта также началась давным-давно, в доисторические времена, аж в середине сентября 2000 года. Как известно, если человек из столь далеких времен попадает в наше суровое время, то он не может адаптироваться и погибает. Извините уж за предупреждение.

А началась она с того, что 20 сотрудников In Utero во главе с Фредериком Рессэ (Frederic Ressaire) собрали все известные материалы о мстителе в черной маске: начали с оригинальной повести неизвестного автора, лишенной литературных и прочих достоинств, задействовали комиксы, телесериал и мультфильмы, а закончили художественным фильмом с Антонио Бандерасом (Antonio Banderas) в главной роли. Последнее кино знаменито главным образом тем, что с его съемочной площадки выперли способного режиссера Роберта Родригеса (Robert Rodriguez), покатившегося с тех пор по наклонной плоскости и впавшего в творческий алкоголизм. А еще великолепная двадцатка In Utero проштудировала кучу материалов о псевдоиспанской жизни 1820-1830 годов. Именно в этот исторический период, по свидетельствам многочисленных современников, жили и работали дон "Зорро" Диего и его верный конь по кличке Торнадо.

В результате родился самостоятельный сюжетец, который хоть и не претендует на черную иронию Jekyll & Hyde, но все же не лишен булавочных уколов остроумия. К примеру, крохотная деревушка, в которой разворачивается действие, носит гордое имя Лос-Анджелес. Также в сюжете участвуют: дон Диего, капитан стражи Фуртэ по прозвищу "Сарагосский мясник", дон Алехандро — отец дона Диего, два других дона и две дуэньи, верный конь, Франция, Испания.



Как следует из предъявленной вам живописи, Zorro целиком и полностью выполнен в технике "от третьего лица" и использует тот же графический движок, что и Jekyll & Hyde. Сюжет разбит на небольшие главы, в каждой из которых Зорро следует расправиться с одной отдельно взятой несправедливостью — вот и вся адвенчура. Что касается экшена, то тут дело обстоит не более серьезно, чем в без конца поминаемой нами трехмерной аркаде. Главный знак Zorro — фехтование.

Разумеется, обернувшая руку плащом, прижавшаяся спиной к стене и зажавшая в зубах кинжал In Utero не выдержала бы схватки одновременно с несколькими противниками, проглотившими шпагу в деле фехтовальных симуляторов (от Die by the Sword до Severance), и скончалась бы на месте от многочисленных колотых ран. Поэтому были прилежно приглашены настоящие мастера сиксты, кварты, секунды и остальных позиций, специалисты засняли их рипосты и репризы на пленки и точно воспроизвели движения в игре: получилось, говорят, очень красиво. Достигнутым эффектом, как и плавной анимацией, в In Utero гордятся.

А за самим фехтовальным движком In Utero предусмотрительно сбегала на запретные, зараженные, консольные территории (кстати, Zorro параллельно выйдет и на наихудшей из всех существующих PlayStation), а именно вломилась в сокровищницу Shenmue, культовой игры о воинских искусствах, откуда украла систему боевых комбинаций. Это не простые комбо, нет, это нечто гораздо более возвышенное. В общем, в ударных моментах Zorro только и потребуется, что правильно воспроизвести набор появившихся на экране движений — никакой самодеятельности не допускается. Идиотизм, конечно, но на консолях срабатывает. А как на ПК? В потенциале за шикарной анимацией и движениями мастеров скрывается примитивное развлечение для уставших от мультфильмов дефективных детишек.

Длинный плащ из возможностей отсиживаться по темным углам, неожиданно выпрыгивать и оглушать охранников сзади (а также наличие пистолетов и самодельных гранат) не скрывает

намерений In Utero. Симпатичная, в общем-то, экшен-адвенчура Zorro изрядно осквернена "широкой (как здесь выражаются) возрастной направленностью". Почему схватка на мечах должна доставлять одинаковое удовольствие младенцу и ПэЖэ, неясно, но в целом In Utero можно понять, окинув взглядом королевство Z: мультфильмы, комиксы, телесериал, картонный замок вдалеке и черный мститель с красавицей наперевес. В Zorro все ясно, четко, определенно. Мститель выстрелит в негодяя из пистолета и собьет его с ног. Зорро будет сражаться с негодяем на мечах и выбьет у него оружие. Зорро метнет в негодяя гранату и усыпит оного. Ну совершенно никакого насилия! — даже если Зорро проигрывает, нам всего лишь демонстрируется душераздирающий ролик с водворением мстителя в тюрьму. Вот так-то.

К замеченным на сегодня недостаткам можно причислить также отсутствие Торнадо (In Utero и Фредерику поминали, что могли сделать в Zorro коня — но для этого им пришлось бы убрать тени, фехтование, развевающийся плащ Зорро и самого Зорро, так что они решили пока обойтись без лошадки). Намеревающийся выйти в конце сего года Zorro неплох (хоть и несколько старомоден) в графическом плане. Имеется небольшая надежда, что в остальных планах он проявит скрытые и неожиданные таланты. У In Utero все же есть чувство юмора.

**Маша АРИМАНОВА**

**P.S.** Отдельное спасибо Мишеньке Судакову за терпеливые уроки фехтования!

**S.W.I.N.E.**

**Жанр**
3D RTS

**Дата выхода**
Осень 2001 г.

**Разработчик**
Channel 42
www.channel42.hu

**Издатель**
Fishtank
www.fishtankgames.de

# СВИНЕЙ ПО ОСЕНИ СЧИТАЮТ

ТРЕТЬЕГО ДНЯ АВГУСТА Национальная армия Свиней, повинуясь приказу генерала Крюка Стальевича, вероломно нарушила границу Морковии и в течение двух недель захватила всю страну. Столица Кроличья находится в осаде, и будущее некогда свободных Кроликов как никогда мрачно. Единственный возможный путь спасения — организовать широкое кроличье-партизанское движение и поставить в его главе человека, который отважится приобрести в октябре этого года компьютерную игру S.W.I.N.E., сюжет которой я только что вам вкратце пересказал.

Итак, юмор. А что еще может спасти очередную трехмерную RTS производства венгерской компании Channel 42? Свиньи против кроликов — уже смешно. Плюс особенный, мультяшный, колорит. Плюс потешные комментарии животных вместо стандартных "да, сэр", "нет, сэр". Плюс глубоко стилизованная свинская анимация и кроличья музыка. Что еще? В отличие от быстрых рефлексов и нечеловеческой жестокости, необходимых в большинстве RTS, S.W.I.N.E. потребует от игрока разумного управления небольшим количеством юнитов, которые постепенно растут и развиваются в процессе игры.



Плавная смена дня и ночи, разнообразие ландшафтов и погодных условий, реалистичная физика — необходимый джентльменский набор. Движок, на котором Channel 42 собирает свою интерактивную сагу о противостоянии домашних животных, отличается необычной способностью воспроизводить качественную, реалистичную, анимацию движущихся объектов и особенно — всевозможных четырехколесных экипажей, коих в игре будет без числа. Желающие смогут пройти 15 миссий за каждую сторону. В многопользовательском режиме игроки, разбившись на свиней и кроликов, станут отнимать друг и друга флаг, захватывать и оборонять базу и рубиться в бескомпромиссный Deathmatch: 10 многопользовательских уровней плюс специальный режим WAR сделают их животное существование незабываемым.

"Акцент в большей степени делается на понимании психологии лидера и использовании полученного опыта для принятия стратегических и тактических решений, нежели на применении чистой силы..." — так говорят о S.W.I.N.E. сами авторы. Окончание сентенции теряется в шуме и гаме скотного двора: визжат свиньи, хрустят капустой кролики. Пусть резвятся. Осенний призыв не за горами.

**Олег ХАЖИНСКИЙ**



**DUNE GENERATIONS**
www.dunegenerations.com

**Жанр**
3D RTS с элементами управления

**Дата выхода**
Рождество 2001 г.

**Разработчик/издатель**
Cryonetworks
www.cryonetworks.com

# УХВАТИ ЧЕРВЯ ЗА ХВОСТ

ОПРЕДЕЛЕННО, ВСЕЛЕННАЯ, вращающаяся вокруг понятий “sandworm” и “spice”, не дает нынче покоя многим. Не удовлетворившись конструированием ремейка старой доброй Dune образца 91 года и явно завидуя вествудовскому Emperor: Battle for Dune, Cryo со товарищи старательно пестует нам на потеху очередную 3D RTS. Только не надо закатывать глаза и зевать, все не так уж и плохо. Разработчиками заявлена возможность *действительно многопользовательской* игры в постоянно обновляющемся мире посредством глобальной сети.

Как явствует из названия, действо будет разворачиваться в хорошо вам известной, можно даже сказать, старой знакомой, вселенной им. тов. Ф.Герберта. Признаться по совести, от книги осталось немногое — в утиль отправили все, что могли, уцелела лишь общая концепция (spice rules the galaxy и в таком духе). Основной задачей игрока, по задумке разработчиков, будет являться верховождение собственным семейным кланом. Это благородное занятие он будет совмещать с должностью планетарного управдома. Если вы еще не забыли, о какой вселенной и каком жанре идет речь, то цель игры в общих чертах вам уже кристально ясна.

Утверждают, что планет будет много и они будут различаться меж собой количеством и составом ресурсов, которые впоследствии придется мудро расходовать с целью уничтожения себе подобных. Перед интергалактическим крестным отцом встает выбор: каким молотом он будет ковать светлое будущее для себя и своей родни — силовым (mercenary family, military family) или финансовым (trading family). Если, да вдруг, семья богата блестящими стратегами, то запросто можно податься в наемники — продавать собственный warcraft-талант мягкотелым торгашам. Сегодня стерли с лица вселенной одну фамилию, завтра — заказчика (не сошлись в цене за предоставленные услуги), послезавтра — просто показательная зачистка окрестных планет в целях саморекламы. Более примитивный вариант — сыграть роль вечного межзвездного конквистадора, нападая на всё не свое и захватывая всё чужое.



Если судить по скриншотам, сражения в игре предстоят вполне трехмерные и могут похвастаться приличной массовкой. Протекать они будут как на поверхности планет, так и (что абсолютно противоречит постулатам демиурга Герберта) в безвоздушном пространстве. Осталось лишь выяснить, насколько хороша у игры наследственность — не атрофировалось ли третье измерение, да не подсунут ли нам опять суррогат космоса — плоский, скучный и отставший от жизни, как какой-нибудь забубенный Starъ Trekъ.

Если же семья вполне рокфеллеровского полета птица, то будет проще и выгоднее использовать наемный труд бойцов-профессионалов, не отрываясь при этом от трудоголического делопроизводства по всяким мелочам вроде недоброжелателей-оккупантов.

Предполагается, что игроки будут заключать военные и торговые альянсы, объединяясь против общих врагов, переманивать под свои знамена особо удачливых деятелей (хороший консильери с увесистыми мозгами на дороге не валяется), и прочая. Господа из production team уверяют, что свалка в сети предстоит грандиозная, а их серверы с легкостью переварят демографическую нагрузку в 20000 человек на железного брата.

А теперь внимание, встречаем главный пряник: игрок, нешуточно показавший своим оппонентам, где зимуют раки, имеет все шансы заполучить в свои руки — что? Верно, главный приз — шарообразную песочницу под названием Арракис also known as Dune (ну, вы в курсе — spice rules the galaxy et cetera). Червей девелоперы показать не обещали, но намекнули, что, мол, приторговывать кое-чем вполне удастся. Интриганы картонные.

**Александр МЕТАЛЛУРГИЧЕСКИЙ**



*Чертовы компьютерные игры в моем понимании всегда были антонимом здорового образа жизни в целом и спорта & физкультуры в частности. Чтобы убедиться в собственной правоте, достаточно было взглянуть на себя в зеркало после проведенной за Max Payne ночи. Поэтому, узнав, что наша загадочная страна стала в конце июля первым в мире государством, официально считающим "киберспорт" СПОРТОМ (заметьте, даже не физкультурой), я дико испугался. "Киберспорт" приравняли к футболу, легкой атлетике и даже прыжкам на лыжах с трамплина. Есть от чего поседеть.*

# ПАНАМСКИЕ КИБЕРАТЛЕТЫ

## РОССИЯ — РОДИНА СЛОНОВ. И КОМПЬЮТЕРНОГО СПОРТА

Олег ХАЖИНСКИЙ



"Так не первое же апреля", — дико расхохотавшись, сказал Андрей. "Еще одна синекура?" — спросил ББ. "Перестань, так не бывает. А если это так — я съем собственный Golf", — отрезал Скар.

"Мой сын с детства рос слабым и безжизненным ребенком. Мы с мужем решили отдать его в юношескую секцию игр от первого лица при компьютерно-спортивном клубе "Спартак". Первое время сыну было трудно адаптироваться в среде сверстников, но затем он втянулся, появились друзья, занятия спортом увлекли его, подтянули физически и морально. А недавно на городском турнире по FPS, проходившем в рамках зональных соревнований "Сибирский фраг", Коленька занял третье место, успешно сдав нормативы на 1-й юношеский разряд. И пусть большой спорт никогда не станет его призванием..."

"...Сейчас у меня в Q3 весьма неплохой "шафт", на T2 он равен 30%. Не слишком хороший "рокет" и нестабильный railgun (процент всегда разный), т.к. из этих двух оружий в UT приходится стрелять совсем иначе. Узнав, что c4-Zlo на данный момент собирается потренироваться в Q2, чтобы поехать на какой-то чемпионат, я решил сыграть с ним несколько дуэлей... Для двух игр еще можно как-то уравновесить и подобрать чувствительность мышки, но сделать то же самое для трех игр уже практически невозможно..."

"...Играть на старой сенсе показалось для меня просто неприемлемым, я изменил её с 5.3 до 5.6, и "шафт" упал до 25%. После этого я решил, что в три игры я сейчас играть уж точно не буду, иначе попадать перестану вовсе. А ведь не за горами отборочные, и надо думать о своем рейтинге. Мой тренер считает, что..."

"...Заслуженный мастер спорта по компьютерному спорту, неоднократный победитель чемпионатов России и призер World Cyber Challenge 2005 и 2007 годов, почетный член Cyberathlete Professional League Стойко Антуанович Декстер работает сегодня в спортивной секции "Асталависта". Под его чутким руководством юные кибератлеты изучают основы гейминга и осваивают новые приемы игры. И кто знает, может быть, именно эта малышня войдет в олимпийскую сборную России по компьютерному спорту, чтобы принести нашей стране золото на играх 2016 года..."





"...Отдельной строкой в бюджете на следующий год выделены средства на развитие сети детско-юношеских киберспортивных школ. Государственная дума с удовлетворением восприняла это предложение Министерства финансов и Госкомспорта РФ, и лишь фракция "Яблоко"..."

Все, что вы только что прочитали, похоже на бред. Но это не так. Более того, это наша с вами очень близкая реальность.

25 июля с.г. в стенах Государственного Комитета Российской Федерации по физической культуре, спорту и туризму родился приказ №449 "О введении видов спорта в государственные программы физического воспитания", в котором, помимо всего прочего, есть такие слова:

"В соответствии с постановлением Комитета Российской Федерации по физической культуре от 9 июня 1993 г. № 2/3-1, ПРИКАЗЫВАЮ: Включить в перечень видов спорта для введения в государственные программы физического воспитания населения и рекомендуемый для развития в Российской Федерации компьютерный спорт, как (дисциплину) вид спорта. Председатель П.А.Рожков".

Еще раз перекрестившись, переспрошу у вас: похоже на мистификацию, розыгрыш, довольно удачную, но все же преждевременную (до первого апреля еще жить и жить) шутку, верно? Тем не менее зайдите на весьма серьезный сайт www.cybersport.ru. Еще месяц назад диковатое словосочетание-оксюморон "компьютерный спорт" могло вызывать у меня только снисходительную улыбку. Сегодня "компьютерный спорт" — официально признанная государством спортивная дисциплина. Я читаю документы, любезно предоставленные Федерацией компьютерного спорта этой загадочный страны (генеральный секретарь Константин Сурконт, которому спасибо), и желание смеяться пропадает. Игры закончились. Какие уж тут игры...

**Призовые современных соревнований по компьютерным играм исчисляются сотнями тысяч долларов. "Мировые кибериргы" пройдут в Сеуле в начале декабря нынешнего года. Общий куш — $300000.**

## ПРОФЕССИЯ — ИГРОК

В середине 90-х появились люди, которые стали зарабатывать себе на жизнь, побеждая на различных турнирах, — "профессиональные игроки". Чтобы обеспечить постоянный приток инвестиций, они стали собираться в различные организации. Организовываться первыми начали, разумеется, американцы. В 1996-м они создали PGL (Professional Gamers League, Лигу профессиональных игроков), которую возглавил Thrash, тогдашний "чемпион мира" по Quake. В 1997 году в тех же Штатах родилась самая мощная на сегодня организация под названием CPL (Cyberathletes Professional League, Лига профессиональных кибератлетов), имеющая подразделения в Европе, Азии, Австралии и Латинской Америке. Вскоре аналогичные — как коммерческие, так и не — организации стали появляться и в старушке Европе, как правило, на базе крупных Интернет-кафе (например, Barrysworld в Великобритании и LAN-Arena во Франции). Несколько лет назад в это движение весьма агрессивно включилась Азия. В не менее загадочной (чем наша сладкая родина) Южной Корее при активной поддержке... правительства и корпорации Samsung начали проводиться всемирные соревнования World Cyber Games, а в Китае была создана Chinese Professional Gamers League (Китайская лига профессиональных игроков), одна из самых организованных структур " киберспорта" в мире.

Призовые современных соревнований по компьютерным играм исчисляются сотнями тысяч долларов. "Мировые кибериргы" пройдут в Сеуле в начале декабря нынешнего года. Общий куш — $300000. Отборочные национальные соревнования будут проведены в 25 странах мира, в том числе и на родине слонов. CPL проводит собственный мировой чемпионат с призовым фондом $150000. Приличные деньги за несколько лишних фрагов. Крупные компании с большой охотой финансируют подобные мероприятия. Организация и проведение соревнований по компьютерным играм становится прибыльным делом.

Российские игроки до последнего времени на соревнования не выезжали — по вполне понятным причинам. Но уже в августе 2000 года на европейском чемпионате Barrysworld в Великобритании случилась сенсация: команда, спонсируемая московской компанией "Формоза", заняла первое место. В мае этого года на чемпионате европейского дивизиона CPL четыре из шести призовых мест были завоеваны россиянами. Первое досталось 18-летнему игроку из Екатеринбурга. Одним из лучших в мире RTS-игроков считается наш Сергей Ожигин, которому сейчас только 19 лет...

## УЧИТЕСЬ ПЛАВАТЬ

На мой взгляд, словосочетание "профессиональный игрок" звучит анекдотически. Но мне 27 лет, у меня есть профессия, и я никогда не побеждал ни на одном чемпионате. А вот когда тебе 18 и весь компьютерный клуб, полный тинейджеров, называет тебя "отцом", а взрослые дяди из крупной компании оплачивают твой проезд на международные соревнования, крыша едет совершенно в другом направлении. Ты и в самом деле можешь решить, что умение быстро убивать в UT или "делать" всех в StarCraft поможет тебе найти место в жизни. А самое главное, что никто даже не пытается тебя разубедить. И я тоже не собираюсь.

Если соревнования ломятся от зрителей, если спонсоры готовы платить деньги, а люди занимаются этим добровольно — значит, так надо. Сегодня футбольные матчи собирают стадионы, а завтра мы будем смотреть на DVD запись последних чемпионатов по Unreal 2. Почему бы и нет, если это нравится людям? К тому же это неплохой бизнес.

Но. Американцы превратили любителей игр в профессиональных игроков. Нашим же удалось куда больше: они сделали нас ПРОФЕССИОНАЛЬНЫМИ СПОРТСМЕНАМИ.

Ни в одной цивилизованной стране "компьютерного спорта"

не существует. Но только не в России. Мы первые. Мы чемпионы. Чемпионы мира. Произошло это так стремительно, что всем стало немного страшно, даже авторам этой замечательной спецоперации. Сугубо общественная организация "Федерация компьютерного спорта России" (ФКС) была зарегистрирована в марте 2001 года, а через четыре месяца был издан ГОСУДАРСТВЕННЫЙ приказ, о котором я писал выше. К тому моменту в Москве и Санкт-Петербурге уже существовали две аналогичные организации, которые, по словам начальника ФКС К.Сурконта, себя "никак не проявили". Мгновенно набрав обороты, ФКС "насчитывает сегодня более 1500 активных участников в 58 субъектах РФ".

Госкомспорт (председатель П.А.Рожков), если вы не в курсе, очень большая и серьезная "фирма", решения в которой на быструю руку и слабую голову не принимаются. Каким образом молодому общественному образованию, за плечами которого нет ни одного проведенного мероприятия, удалось сделать "киберспорт" СПОРТОМ, ПОДДЕРЖИВАЕМЫМ ГОСУДАРСТВОМ, а также встать во главе "киберспортивной" пирамиды и "завоевать столь широкую поддержку в регионах" родины слонов?

Думаю, многое станет ясно, если мы представим руководящий состав ФКС. Президент: С.Н.Епифанцев, заместитель полномочного представителя Президента Российской Федерации в Южном федеральном округе. Первый вице-президент: Л.С.Ан, первый вице-президент Фонда содействия развитию налоговых реформ. Вице-президенты: С.С.Соколов, дипломатический работник Российского посольства в Гааге, и Г.Ю.Напалков, двукратный чемпион мира по прыжкам на лыжах с трамплина, заместитель директора Государственной школы Высшего спортивного мастерства.

Все эти уважаемые люди, стоящие во главе неприметной молодежной общественной организации (коих у нас сотни), разумеется, скажем так, не очень хорошо знакомы с компьютерными играми, но зато в состоянии "решать вопросы" на довольно высоком уровне.

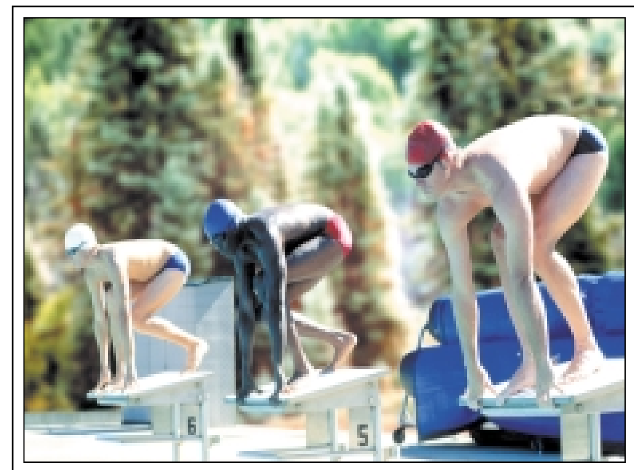
Кроме того. В создании ФКС принимали участие владельцы крупнейших компьютерных клубов Москвы, которые также вошли в ее правление. Конечно же, есть в ФКС и игроки. Например, Дмитрий Смит, он же Dilvish, главный старкрафтер России из клуба "Орки" (помните интервью с ним в одном из номеров .EXE?). Или Сергей Павленко, бывший сотрудник "Нивала". Или Андрей Воробьев, один из team-менеджеров ныне распавшейся команды "Формоза", выигравшей тот самый турнир в Великобритании...

Команде профессионалов такого уровня, вдруг захотевшей от жизни чего-то большего, чем просто слышать клубную матерщину, не составило ни малейшего труда запудрить мозги чиновникам из Госкомспорта. Все организовано безупречно. Документы, представленные ФКС, написаны в высшей степени убедительно, а главное — на понятном для представителей старшего поколения языке. Любые комментарии далее излишни. Просто читайте и учитесь. Но помните: Панама рукоплещет.

### "ТРЕБУЮТ НЕЗАУРЯДНОЙ ВЫДЕРЖКИ"

"Компьютерные игры давно перестали быть простым развлечением и требуют от участников незаурядной выдержки, концентрации, большого умственного напряжения, развивая в молодых людях профессиональный подход к современным компьютерным технологиям", — убежден президент ФКС С.Н.Епифанцев.

"Активно заниматься компьютерным спортом могут и инвалиды, и быть при этом абсолютно полноценными спортсменами! Даже не став профессиональным спортсменом, с помощью компьютерного спорта можно приобрести навыки и умения в области компьютерных технологий, необходимые в повседневной активной жизни", — полагает генсек К.Сурконт.




**Документы, представленные ФКС, написаны в высшей степени убедительно, а главное — на понятном для представителей старшего поколения языке.**

"В отличие от большинства других видов спорта, где в международных спортивных структурах Россия "опоздала" занять ведущее место в руководящих органах, в возникающем компьютерном спорте есть реальная возможность того, что именно Россия станет первой в создании такой международной спортивной организации любительского (т.е. массового) спорта, т.к. мировой лидер в данном направлении — США идет пока путем развития сугубо профессионального (коммерческого) развития компьютерных игр, не совпадающим с духом и нормами международного Олимпийского Движения", — читаем в обращении члена правления ФКС России А.А.Антонова.

А вот главное:

"...неизбежно возникающий компьютерный спорт, в ближайшие 2-3 года, даже без поддержки со стороны государственных структур самоорганизуется на международном уровне, аналогичного другим видам спорта и породит гигантскую по инвестициям и бурно развивающуюся новую отрасль... Вокруг компьютерного спорта, во всем мире, сейчас стихийно группируются миллионные слои молодежи. Достаточно небольших организационных усилий (катализирующего толчка) и произойдет реальное объединение киберспортсменов в социально активные общественные молодежные структуры, в т.ч. международные".

Итак, "катализирующий толчок" сделан. Россия выбирает свой путь. На сей раз она, кажется, "не опоздала". Мы вновь впереди всей планеты. С освобожденными от налогов "юношескими киберспортивными секциями", соревнованиями по "лучшей компьютерной игре СНГ "Казаки" и "мастерами спорта по компьютерному спорту". Бывшие комсомольские вожаки вновь поведут "российское движение киберспортсменов" в "руководящие органы международных спортивных структур". Потому что, как говорится, родина велела.

Пожелаем нам всем удачи на спортивных аренах.

*В рассуждении таких трагически разнящихся качеств, как длительность, неповторимость и выразительность дилогия Under a Killing Moon (1994 г.) и The Pandora Directive (1996 г.) является лучшей четой квестов из всех когда-либо созданных. Ранние юношеские опыты ее создателей и их поздний (но на самом деле замкнувший лунный круг) Tex Murphy: Overseer (1998 г.) не имеют к двум главным играм о детективе Тексе Мерфи внятного отношения.*

# ОДЕРЖИМЫ ЛУНОЙ

## ТРИ НЕВЕДОМЫХ ТЕКСА

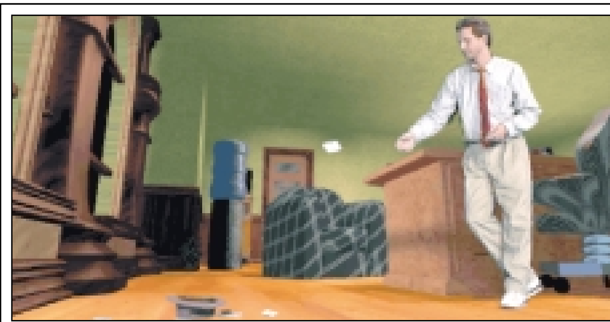
Маша АРИМАНОВА





Это столь же очевидный факт, как и то, что в составе Access Software всего два настоящих сотрудника. Вообще-то в лучшие времена их там насчитывалось как минимум тридцать (вместе с невероятными близнецами-композиторами Бэстианом и Кларком), но раз эти призрачные люди не были запечатлены на пленке — они не существовали!

Зато темное кино, в котором Сан-Франциско времен первого издания "Мальтийского сокола" (потому-то он и называется "старый Сан-Франциско"!) поразительным образом сочетался с жутковатыми реалиями 2043 года, неумолимо зафиксировало существование Криса Джонса (Chris Jones) в качестве единственного в своем роде Текса и Аарона Коннерса (Aaron Conners) в ролях Ардо из Under a Killing Moon и Грега Колла из Overseer.



*Under a Killing Moon. Канонический кадр. Его и поныне можно найти в любой подшивке старых изданий соответствующей специализации и в самом отдаленном уголке планеты. Известен как "Текс Мерфи за работой". А мы скажем: Крис Джонс во всей красе.*

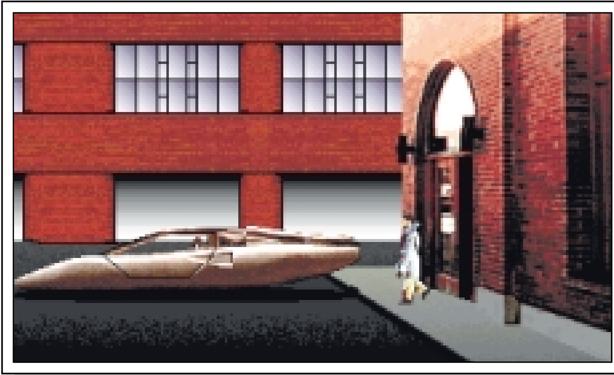
### ШАНС ИЛИ ТРАНС

Так уж получилось, что вся серия о Мерфи неразрывно связана с обликом одного из ее талантливых создателей, тогда как замечательно одаренный (увы, не в актерском плане) Коннерс мелькает только в эпизодах, и опознать его удается лишь терпеливым ценителям. Но! Единственным на сегодня доказательством жизни Криса Джонса и Аарона Коннерса является видео из трех квестов Access Software (использовавших видео). 6 января 2000 года Крис Джонс и Аарон Коннерс, повинуясь зову Microsoft, вместе со всей командой снялись с насиженного места и... сгинули в недрах империи Билла Г., и даже их жены, по паспорту соответственно Розмари и Одри, уже отчаялись ждать вестей с советов директоров и производственных совещаний.

Разумеется, как и жен, всю Microsoft страшно волнует судьба нового квеста о Тексе Мерфи. Там прямо думать ни о чем другом не могут...



*Under a Killing Moon. "Черный" жанр по версии Access Software. Ах, как приятно они разнообразили мутантами воспетый Хемметом мглистый Сан-Франциско!*



*Mean Streets. Начало начал! Офис Текса Мерфи, частного сыщика, вид снаружи. Согласитесь, Крис Джонс здесь гораздо менее узнаваем.*

Согласитесь, что все те квестовые гении, которых вы знали до сих пор, — довольно заурядные личности в быту, отставные ресторателы и тихие художники, а в лучшем случае книжные черви со странной склонностью к географическим путешествиям. Но не таков Джонс! Исключительно артистичная персона, он с детсадовского возраста целеустремленно мечтал пробиться в кино, бредил детективами 30-40 гг., наизусть цитировал "Касабланку", увлеченно снимал (и на кинопленку, и на видео, и на "супер") и снимался сам, приобретя в итоге определенную известность и массу знакомств в актерских кругах, а потом вдруг написал киносценарий о похождениях частного сыщика Текса Мутанта. Его друг Коннерс, почти профессиональный писатель, у которого факсимильное издание "Большого сна" стояло на отдельной полке, рядом с фотографией Греты Гарбо, предложил переделать сценарий в компьютерную игру, а Мутанта переименовать в Мерфи. Обычная, конечно, история...

Дружба дружбой, но до 91 года (а тогда Access Software, напомню, выпустила Martian Memorandum) Аарон Коннерс не интересовался делами Криса Джонса, командовавшего в Access всем и вся — и дизайном, и сценариями (особенно налегал на характеры!), и чертом в ступе. На обычный квест с "живой" картинкой на рисованном фоне у Access уходило 4-5 месяцев. Ну да, в кино (если б кто-нибудь его до кино допустил) Крис мог бы сам сыграть кого угодно — хотя и не Богарт лицом. Выехал бы на полном шарма сардоническом смешке — при условии, что костюмер не забыл бы нахлобучить ему на голову шляпу и обрядить в плащ со шпионски приподнятым воротником. Но то в кино. А здесь пределом творческих свершений пока оставалась пресловутая "живая" картинка на рисованном заднике.

**Access Software приняла в производство первый вариант, под протяжным, грозным, но и слегка ностальгическим названием Under a Killing Moon. На стыке эпох новый квест совмещал трехмерные интерьеры с живым кино на фоне голубого экрана, и актерские знакомства Джонса оказались бесценными.**

Все изменилось вместе с игрой Under a Killing Moon, ставшей первым опытом Коннерса в квестописании. И хотя многое в этой игре вышло вовсе не таким, каким задумывалось, сюжет, ведомый куда более щедрым, чем у Криса, пером Аарона, причудливо раздваивался, растраивался, диалоги обильно ветвились (а ведь Крис считал себя мастером диалога), а захудалая детективная интрига оживала на глазах. Аарон писал красочно, живо и феноменально быстро.

Вообще говоря, Коннерс принес сразу ТРИ сценария. Один — в строгом соответствии с идеей Криса: о летающих тарелках, индейцах майя и серийном убийце; два остальных, собственных, никак не оговоренных творения назывались Tex Murphy: Trance и Tex Murphy: Chance. Каждая из трех историй развивалась самостоятельно, но прозорливый автор оставил-таки в них точки соприкосновения. И не зря.

## ПОЛЮСЫ УСПЕХА

Как не трудно догадаться, Access Software приняла в производство первый вариант, под протяжным, грозным, но и слегка ностальгическим названием Under a Killing Moon. На стыке эпох новый квест совмещал трехмерные интерьеры с живым кино на фоне голубого экрана, и киношные знакомства Джонса оказались бесценными. Прежде всего он нашел режиссера и монтажера — Эдриана Карра (Adrian Carr), ставшего последней вершиной в блистательном треугольнике. Затемно приезжая на площадку и затемно возвращаясь домой, Карр мужественно заснял все сцены с прогрессирующим от дубля к дублю актером Джонсом и самым безумным актерским составом в истории как кино, так и игростроения, где откровенные любители и родственники авторов состязались с профессионалами и живыми легендами. Самое смешное, что многие работы оказались более чем убедительными, а после The Pandora Directive и Overseer такой "нетрадиционный" кастинг стал фирменным знаком Access. В ее играх наряду с легионом дилетантов снялись такие иконы, как Кевин Маккарти и Майкл Йорк, Барри Корбин и Джон Эгар, здесь демонстрировал свои навыки известный деятель мира боевых искусств Ричард Нортон, старый приятель Карра. Сама же Under a Killing Moon посвящена памяти известной актрисы Джери Кристиан, сыгравшей там



*Under a Killing Moon. То же самое место и тот же самый автомобиль пять лет спустя.*



*Tex Murphy: Overseer. Крис Джонс шикарным крупным планом. А вы поищите-ка такой кадр с Коннерсом!*

Франческу Люцидо и вскоре умершей от рака.

Что касается технологии и квестовых задачек... ну, они соответствовали сюжету и целям Access Software, рассказывающей удивительные истории в совершенно непривычной манере. Это самые нелинейные и самые длинные ее квесты. А может быть — вообще единственные настоящие нелинейные адвенчуры. Джонс и Коннерс считали, что если квест нельзя пройти хотя бы тремя различными способами, то это вообще не квест. Вот почему несколько лет спустя они будут жестоко критиковать Gabriel Knight 3 и превозносить Blade Runner.

В золотом 1997 году под безоблачным небом (Under a Killing Moon и The Pandora Directive не очень хорошо продавались, но разве это недостаток в глазах счастливых родителей?) Джонс и Карр задумали продолжение, предложив Коннерсу передать им Trance или Chance, но вместо этого сумасшедший Аарон написал совершенно новый Tex Murphy: Polarity и объявил его началом... новой трилогии! Трилогии? Хорошо, тогда пусть Chance и Trance будут второй и третьей ее частями, сказала, повинуясь неведомому инстинкту, Access.

Но не успели работы над Polarity набрать обороты, как под давлением коммерческих обстоятельств Access Software принимает решение в спешном порядке делать продолжение Under a Killing Moon и The Pandora Directive. Коннерс было порывался написать новый сценарий, но Джонс настоял на своем: у нас нет времени. Пришлось перерабатывать полудохлый сюжет первой игры о Тексе Мерфи под названием Mean Streets (1989 г.). Так родился Tex

**В золотом 1997 году под безоблачным небом Джонс и Карр задумали продолжение, предложив Коннерсу передать им Trance или Chance, но вместо этого сумасшедший Аарон написал совершенно новый Tex Murphy: Polarity и объявил его началом... новой трилогии!**

Murphy: Overseer. Со своей обычной последовательностью Коннерс нарек последнее творение не продолжением, а предшественником выигрышного дубля. Да, как вы помните, события Overseer предваряли Under a Killing Moon.

### ВРЕМЯ РОЗВЕЛЛА

Квест создавался в дикой спешке, истеричными темпами и отчаянными усилиями был завершен меньше, чем за год. При прежних технологиях Access Software на подобную поделку понадобилось бы недели две. Неудивительно, что Overseer вышел таким коротким, линейным, столь непохожим на прежние адвенчуры, и удивительно слабым. Посредственно играл Джонс, скатился в мелодраму Карр, пародией на самого себя выглядел Коннерс, — Overseer немедленно собрал огромное количество преданных поклонников, получил прекрасную критику и бойко расходился.

Впрочем, недостаточно хорошо, чтобы удержать на плаву Access или привлечь к ней внимание Microsoft. Но параллельно с разработкой квестов Access Software занималась симуляторами гольфа и постепенно изготовила их аж 22 (!) штуки. Эти-то зеленые лужайки с мирно скачущими белыми шариками и заинтересовали корпорацию, никогда даже не слышавшую о Тексе Мерфи.

Сменив статус, Коннерс и Джонс не теряли надежды. Polarity была единственной игрой, которую они хотели делать, — уже в 1999 году сформировался подробнейший дизайн-документ. Tex Murphy: Polarity следовало стать квестом революционным, предвосхищающим веяния времени. Прежде всего — вид от третьего лица. Затем — отказ от видео на синем фоне в пользу трехмерных персонажей с актерскими текстурами, ну и мелочи вроде радикальной смены интерфейса (хотя он и так уже переменился на пути от The Pandora Directive к Overseer). В 2000 году к списку обязательных нововведений автоматически добавились элементы экшена.

Тем временем Карр в Голливуде обсуждал возможность постановки полнометражного фильма Black Sun Ascending по мотивам The Pandora Directive. Но, как выразился он сам, "время Розвелла прошло"...

Проект не заинтересовал Microsoft. Желая показать хозяевам свои способности, Джонс, Коннерс и остатки Access задумали сделать крепкий экшен Black Pearl по комиксу Марка Хеммила (того самого). Коннерс по привычке размахнулся и написал сценарий для Black Pearl 2, но Black Pearl любимую Microsoft тоже не заинтересовал, а Access Software предложили делать симуляторы гольфа для Xbox.

Симуляторы гольфа от Access Software зовутся Links. Говорят, они очень хорошие.

Черт бы их все побрал.

Между тем Крис Джонс, исполнительный директор Access Software, решил остаться в команде еще на два года.

Вдруг это что-нибудь да значит...

*Tex Murphy: Overseer. Ричард Нортон, вечный противник Джеки Чана, амплуа — "злобный европеец". Местная достопримечательность.*



*Я поставил Diablo II Expansion Pack и начал играть. Мне было забавно, игра казалась новой и интересной. Я радовался, но... Одно подвисание, второе. Нехорошо. Надо бы патчик выкачать, зачем мучиться, тем более что как раз вышел свеженький.*

# ПРОПАТЧЕННОЕ ДЕТСТВО

## ДЖОН СМИТ ВЫХОДИТ НА ТРОПУ ЛЮБВИ

**Господин ПЭЖЭ**



Выкачиваю, ставлю и чувствую, что где-то что-то не так. И мой любимый Tarnhelm, обычно уверенно добываемый с помощью gamble еще в первом-втором акте Normal и сильно помогающий в добром деле расчистки вражеских полчищ, никак не ловится, и привычные заклинания, прокачанные до 20 уровня, у опытных персонажей превратились в дорогостоящие хлопушки с милой анимацией, и... Что такое? Снова подсунули другую игру? Кажется, я не то и не для того качал, сотные хаммердины, ничем другим не владеющие, теперь дохнут от одного вида зомби в первом акте Hell.

Те же, кто не удосужился прочесть все эти килобайты и воспринять каждый байт до глубины внутренностей, имеют, к примеру, немало шансов (как было со мной) потратить немало золотых, играя в покупку вещей, пока не поймут, что ни Unique, ни Set отныне вообще не встречаются в магазинах.

### ПАМЯТЬ ПОКОЛЕНИЙ

И вспомнилось мне, как в далекие и счастливые времена игру выпускали один раз, тестировали как следует и отдавали игрокам навсегда. Как совсем недавно я читал о новом рекорде, только что установленном в одной из классических игр (на удивление, не изменившейся за долгие годы жизни ни на один байт). Как разорялись на возврате всей партии коробок с игрой фирмы, пропустившие хоть одну серьезную ошибку при тестировании.

Те, кто помоложе, могут мне не поверить, но было такое время, когда любую игру можно было купить, не думая о том, что потом лезть на сайт производителя и искать там самое-самое последнее обновление.

Рынок, эта жестокая вещь, подминающая под себя что угодно, очень шустро осознал, что в какой-то момент стало важнее доставить программу пользователю быстрее, чем конкуренты, и после этого можно делать что угодно, ведь деньги уже заплачены. Пусть программа не работает — это всего лишь дополнительный повод повысить расценки на техническую поддержку. Пусть она на порядок хуже, чем у конкурента, но конкурент выпустил свою версию на месяц позже, а за этот месяц половина потенциальных покупателей уже сделала свой выбор и проголосовала деньгами в пользу "шустрых", и рынок при прочих равных оказался поделен в соотношении 3:1 в их пользу.

Более того, когда придет пора апгрейда, ни один нормальный человек, уже привыкший ко всем проблемам своих программ, нашедший пути их обхода, и не посмотрит в сторону конкурентов, он уже "подсел"... Так что выгоды сверхбыстрого выпуска кошмарных программ работают не од-



*Объясните мне одну тонкую вещь. Почему мой толстенький и симпатичный друид-элементалист, воспитанный в лучших традициях, отныне чувствует себя не сухо и не комфортно? Да потому, черт дери, что какой-то аноним в Blizzard, клепая патч 1.08, "Increased the delay between the times that Hurricane does damage"...*

вить флажок "воспринимает повреждения"). Каждый, кто до него дошел, закономерно обидится. Обидится — следующую игру неохотно купит. Можно сделать жест доброй воли: протрубить во всех газетах, что каждую коробку заменят бесплатно, но для этого придется поделиться деньгами, а они уже лежат в кармане и приятно его оттягивают.

И пришел Интернет, великий и ужасный. С его "бесплатной" доставкой любого патча покупателю (а на самом деле за его же, покупателя, денежки, заплаченные провайдеру), с его оперативностью и популярностью. И первый снежок лавины покатился под гору.

Начиналось невинно — с исправления ошибок. Патчи к играм времен DOOM (да и к нему самому) носили косметический характер, исправляя всякую экзотическую чепуху (если миллион раз выстрелить в кончик хвоста с высокой платформы, монстр умрет "нечестно", а в хитрой секретке на стене в углу некрасиво смещен портретик), добавляя совместимость с "железом", вышедшим после самой игры... Любой разумный человек способен приветствовать такие новости, не так ли?

## ПАТЧ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНЫЙ

Игроки, приученные к пользе и общей приятности установки патчей и фиксов, активно напрашивались на неприятности. И они их дождались. Следующий очевидный шаг — выпустить игру в тот момент, когда в ней наконец-то собрались все материалы, что планировались, без тестирования вообще. В конце концов, ведь какое-то тестирование по дороге проводили, результат налицо, игра запускается, и первый уровень уже можно пройти до конца с двух-трех попыток. Если будет падать — пусть запускают заново, а мы, само собой, постараемся и, как только устраним найденные пользователями ошибки, немедленно выпустим полное исправление для всего-всего.

Как это "уже пройдут и забудут"? Да что вы, наши программисты быстры, как молнии, никто ничего и не заметит. Почему это "заметят, иначе кто пришлет замечания"? Заметят поначалу единицы, не все же одновременно купят. А единицы ничего не решают.

Кроме того, мы можем смело прикрыть неприличные места, обозвав, как это любит делать Билл Гейтс, выпуск недоделки "открытым бета-тестированием", можно даже денег с желающих поучаствовать слупить малость. Очень удобно. Раньше деньги брали в судах, причем с тех, кто выпускал бракованный товар, а сейчас в любой лицензии на программу написано черным по блестящему: "идите вы все подальше со своими претензиями, уроды недоделанные, что хотим, то и продаем, не нравится — не жрите". А потом помельче: "да, и это... деньги-то давайте!" Хочешь быть одним из тех, у кого будет малость почищен винчестер в момент деинсталляции игры? Да пожалуйста — заплати и лети. Кстати, ошибка с очисткой винчестера действительно была в одной из игр (увы, имя ее покрыто мраком за давностью — старенький я, склероз у меня, да и важно ли это? ошибка могла быть где угодно, и никто бы не обиделся).

## ПАТЧ ТОРЖЕСТВУЮЩИЙ

Ага! Пользователи молча проглотили патчи, содержащие ту часть отладки, что ранее предшествовала выпуску. Отлично — значит, их терпение куда прочнее, чем казалось поначалу. Можно испытывать его дальше, там явно должны быть еще резервы.

Что у нас на сегодня числится последним в списке работ перед упаковкой компакт-диска в коробку? А-а, окончательная сборка и отладка геймплея! Вот их-то и перенесем "на потом".

Игру выпустим, как только нарисовано 90% графики и записано 90% звуков, код вообще можно шлифовать вечно, так что его готовность планировать не будем, сколько получится — столько и отдадим. После чего будем решать вопросы баланса, отладки, доделок... Помните мучительные метания Кармака на тему управления полетом в прыжке? Недавно очередной патчик к "кваке-задаваке" вышел (версия 1.29g), кстати, их с какой-то поры стало модно называть point release, stable version и прочими красивыми словами. Но разве это что-то меняет? Вот и в этом, свеженьком, чуде мышь стала подглючивать. Говорят, лечится командой консоли

"in_mouse -1". Можно еще следующего патча подождать — букв в английском алфавите много...

Опять же, не будем забывать, что хорошо пропатченный движок лицензируют лучше, и регулярность выхода патчей ему не в минус, а в плюс. Кто рискнет купить движок, который как выпустили — так и используют? А вот если ежемесячно патчик в вебе будет появляться — можно покупать смело и радоваться: вместе со своими ошибками и наши поправят, да и нам перед пользователями не будет проблем оправдаться, мы не виноваты, это все ленивые авторы движка, вот выйдет у них следующий патч — там и эту проблему исправят...

## ПАТЧ ПОБЕДИВШИЙ

Уж раз они проглатывают все и просят добавки — почему бы не заставить их платить за патчи? Нам ведь не помешает лишнее финансирование уже ПОСЛЕ успешного выпуска игры, да?

А совсем хорошо убедить их, что наши патчи — это новые игры, ведь за новые игры платят еще больше. Что ж, назовем их Mission Pack, Expansion Pack, Team Arena, Counter-Strike или еще как-нибудь, упакуем в коробочку (если там совсем уж ничего нет — просто возьмем бесплатную копию из Инета, положим на диск, но коробочку тогда оттащим в K-Mart или Wal-Mart, чтобы ее там хотя бы миллионов двести увидело) и предложим заплатить. Уж раз платят за все — отстегнут и за это.

Да, само собой, накопленный опыт мы тоже используем — патч-игру доделывать тоже не будем, выпустим как есть, а потом уже допатчим...

Причем, если присмотреться, то среднее время прохождения игры стремится (и до чего быстро!) к времени просмотра фильма. Берем какую-нибудь Half-Life: Blue Shift и видим: часов пять — и игра отправляется на вечное поселение в места не столь отдаленные, на полку. И чем дальше — тем меньше добавляют "патчи-игры", сохраняя, разумеется, свою цену.

## ПАТЧ ВЕЧНЫЙ

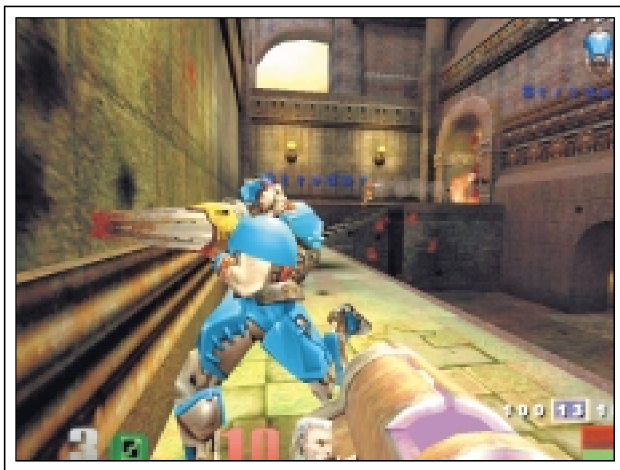
В англоязычных странах есть поговорка: to add insult to injury, то бишь добавить обиду к боли. Уж раз за любые патчи охотно платят деньги, так используем же их, чтобы вдоволь поиздеваться, а? У нас же эго чешется, мы же боги в созданном нами игровом мире. Игрок потратил полгода на развитие персонажа? А мы ему, голубку, крылышки-то подрежем, чтобы не особо рыпался. Ишь, он в нашей игре-недоделке обнаружил убойные комбинации умений и оружия, забытые нами из-за отсутствия отладки и балансировки, и смог-таки победить. Хрен ему с перцем в самое неподходящее место! Мы — хозяева своего слова, хотим — дадим, хотим — назад заберем.

А чтобы впредь веселее было —

**Те, кто помоложе, могут мне не поверить, но было такое время, когда любую игру можно было пройти до конца здесь и теперь, просто вытащив дискету или компакт-диск из родной коробки…**

сделаем нашу игру одним большим патчем изначально. Пусть она будет чисто онлайновой. Ну, в простейшем варианте согласимся на Web-обновления при каждом запуске, а в перспективе (какая еще перспектива? уже в прошлом! пока еще нечасто, но уже вполне обыденная вещь) разместим весь игровой мир на сервере. И пусть клиент ничего сам о себе не знает. Мы ему все скажем. Но только о себе, и ни о чем кроме — мир обязан не только быть загадочным, но еще и постоянно меняться, чтобы не расслаблялись.

Почему, скажем, все в том же Expansion Pack изначально есть ровно одно действующее рунное слово? А потому, что их же будут использовать, гады эдакие, без нашего ведома и как захотят! Мы так никакого кайфа не получим, наблюдая за этим довольным муравейником. Мы их будем активировать на сервере, по одному, в неизвестные никому моменты, чтобы серые толпы постоянно тратили, тратили, тратили свои недешевые ингредиенты и обламывались, обламывались, обламывались... О-о, какой это садистский экстаз... И, что характерно, гораздо дешевле, чем сеанс групповой психотерапии, лечащей комплекс, возникший еще в детском садике, когда Большой Джон Смит отнял у нас любимого плюшевого мишку. Мы теперь сами большие джоны смиты и отнимем что захотим у миллионов детишек в нашем детском садике размером с целый мир...



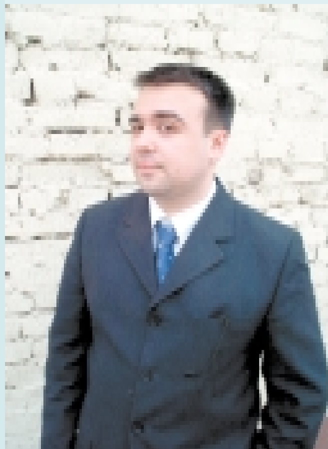
*Внимание, вопрос на 64000 рублей! Какая версия Quake III: Arena изобрАжена на этой бутылке и как ее отличить, не глядя на цифры? Кто там в левом ряду ответил "а если на сервер не пустят — значит, не та у тебя версия, лопух!", выходи сюда, получай свой приз…*

*Главным игрособытием минувшего месяца было, конечно, письмо от известных лондонских дебоширов The Bitmap Brothers, оканчивающееся словами "doubt we will be showing anything at ECTS, but hey, give us a call and we will arrange a pub visit". Отныне в том, что командировка пройдет не зря, сомневаться не приходится. Надо начинать тренироваться.*

# СВАДЬБЫ И ПОХОРОНЫ

## INTERPLAY ПРИ СМЕРТИ, ИЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ ГАРРИКА ЛОНДОНСКОГО

**Андрей ОМ**



Компания Activision (www.activision.com), издав единственную в мире приличную игру во вселенной Star Trek (Elite, конечно же, Force), осознала свою ошибку и, вероятно, дала самой себе страшную клятву больше никогда так не делать, в знак серьезности своих намерений заморозив разработку Star Trek: Borg Assimilator (см. разворот в нашем легендарном майском номере). Как сообщает Home LAN (www.homelanfed.com), издатель, изучив присланный Cyberlore ранний build, решил, что "игра не соответствует уровню ST-лицензии" — что наверняка есть безусловная правда, потому что любая мало-мальски вменяемая компьютерная игра этот "уровень" по определению превосходит.

На разработку Star Trek: Armada 2 и Star Trek: Bridge Commander, уверяет Activision, решение никак не повлияет.

Гаррик пальцует заклинания в интерьерах типичного Unreal Engine — EA с легкой душой пошла на его лицензирование, зная, что кошке стократно отольются мышкины слезки.



### УГОЛОК СЕРЬЕЗА

Interplay (www.interplay.com, NASDAQ: IPLY), обладатель нашего приза "Издатель 2000 года", лежит при смерти.

***Без лишней патетики: это катастрофа, после которой оправиться будет почти невозможно.***

О трагической кончине Black Isle's Torn вам, возможно, когда-нибудь расскажет А. "Скар" Вершинин, я же отмечу, что результатом падения курса акций Interplay на 31% только за последние четыре недели стало увольнение более полусотни человек из различных подразделений компании (об этом сообщает Reuters). Без лишней патетики: это катастрофа, после которой оправиться будет почти невозможно. Капитализация Interplay сейчас является одной из самой низких на рынке, что в ближайшей перспективе может означать только одно — банкротство, в лучшем случае — продажу компании новому владельцу.

Руководство пытается бороться, наняв, в частности, финансовых консультантов Batchelder & Partners (www.batchco.com) для анализа возможностей повышения капитализации и изыскания альтернатив продаже компании. Аналитик по телекоммуникациям и информационным технологиям крупного инвестиционного банка UBS Warburg (www.ubswarburg.com) Майкл Уоллес (Michael Wallace) говорит Reuters, что анонсированные Interplay увольнения и, следовательно, снижение издержек могут положительно отразиться на курсе акций компании.

Однако, одно бесспорно — издатель пребывает в самом жестоком кризисе за всю историю своего существования.

А Ubi Soft (www.ubisoft.com, NASDAQ: UBSFF), напротив, объявляет о двухсотпроцентном росте своих прибылей за I квартал 2001 г. по сравнению с аналогичным периодом прошлого года: речь идет о 60,39 млн. евро (против $52.7 млн.). При этом любопытно, что 40% от указанной суммы компания получила от продаж одной конкретной игры Myst III (PC), 27% — от всей своей продукции для GBA (среди которой, между прочим, имеется такая монструозность, как Rayman Advance) и только 8% составляет доля продаж PS2-проектов компании.

### HERE COMES THE HOTSTEPPER

Форменная истерика вокруг ученика магического профтехучилища Hogwarts Гарри Поттера (Harry Potter) готовится к переезду из книжных магазинов

на экраны всех типов и размеров, не исключая наших с вами мониторов. 16 ноября сего года готовятся к одновременному выходу пятая книга Джей Роулинг (J. Rowling), широкоэкранный киноблокбастер от Warner Brothers "Harry Potter & The Sorcerer's Stone", чьи трейлеры уже год как предваряют каждый сеанс в гигантской сети кинотеатров Odeon, а также одноименная игра от EA на движке Unreal Warfare.

Чтобы вы примерно представили себе масштаб грядущего катаклизма: ведущий производитель кубических буратин компания Lego заплатила Warner Brothers за право выпускать лицензионные Harry Potter-игрушки больше, чем в свое время Лукасу (George Lucas) за логотип Star Wars.

Harry Potter: The Game, соответственно, ждет неминуемая участь продаться многомиллионным тиражом — здесь никуда не деться. По этой причине вам рекомендуется откинуться в кресле, очистить ум от глупостей, поставить в музцентр то, что классифицируется продавцами в подземных переходах как "музыка для релаксации", и приготовиться к худшему. Худшее будет включать в себя озвучку голосами актеров фильма, обучение разнообразным заклинаниям (игра, как сообщает британский журнал PC Gameplay (www.pcgameplay.co.uk), будет учитывать точность нашего спеллометания), полеты на метле, чемпионат по квиддитчу (вам лучше не знать, что это такое), stealth action & exploration. Последнее, если вы не читали труды мисс Роулинг, объясняется тем, что большую часть своего времени в Хогвартс Гарри проводит, шляясь по ночам по разного рода запретным коридорам. В финале сопляка ждет победа над злобным Вольдемортом (согласно другому руспереводу, Воланом де Мортом) — победа неизбежна по той причине, что впереди еще как минимум пять книг.

Во всем этом есть один любопытный момент: видите ли, американская версия первой книги, фильма и игры называется Harry Potter and the Sorcerer's Stone, в то время как оригинальная английская — Harry Potter and the Philosopher's Stone. Причина, как мне представляется, в том, что американские подростки слабо представляют себе, что такое философский камень.

Здесь я вынужден сказать, что, читая (да, никуда от них не деться, оскоромился) изданные в России книги про Гарри, не мог отделаться от ощущения, что лучше всего это выглядело бы в виде несложной компьютерной игры или фильма со спецэффектами. В итоге, как выяснилось, будет и первое, и второе.

## ДЕТАЛИ

По некоторым данным, Gray Matter не будет иметь никакого отношения к разработке многопользовательской составляющей Return to Castle Wolfenstein — для этих целей Activision собирается нанять стороннюю команду. В итоге это может означать только сдвиг срока выхода игры куда-то глубоко в 2002 год. Activision вообще ведет себя в последнее время крайне подозрительно.

***...компания Lego заплатила Warner Brothers за право выпускать лицензионные Harry Potter-игрушки больше, чем в свое время Лукасу (George Lucas) за логотип Star Wars.***

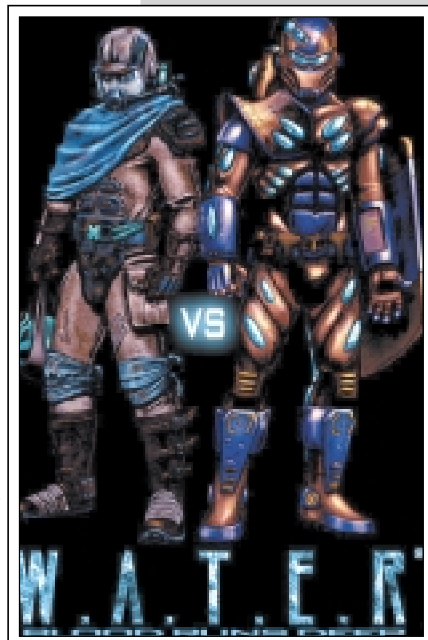
Совершенно безобразная возня была затеяна в последнее время вокруг слухов о том, что на QuakeCon в Далласе id Software (www.idsoftware.com) намерена анонсировать несколько новых игр. Весь несомый различными источниками на этот счет бред приводить нет ни желания, ни возможности — достаточно упомянуть, что, согласно одной из спекуляций, будет анонсирован Quake 4 на движке Q3TA, якобы разрабатываемый Raven Software. Опровергать столь несусветную чушь даже неинтересно — в противовес приведем лишь сообщение Stomped (www.stomped.com) о том, что обещанные "новые анонсы" выльются в обещание id выпустить оптимизированные под современное железо (принудительно, что ли, замедленные?) свои старинные продукты. При этом вслух произносятся такие словоформы, как Quake 3 Gold, Collector's Doom и Quake BFG. Если так, то придется, конечно, покупать.



*Архитектура Хогвартса подчеркнуто примитивна — одновременно с PC игра выйдет на дюжине различных платформ, включая GBA и мобильные телефоны.*

Бывшие сотрудники Digital Anvil под флагом Arthmetic Studios (www.arithmeticstudios.com) анонсируют нечто по имени W.A.T.E.R.: Blood Runs Deep (www.bloodrunsdeep.com). Из интервью гендиректора студии Роберта Холма (Robert Holm) сайту Voodoo Extreme (www.voodooextreme.com): "По жанру это будет strategic first person shooter — ничего из того, что существует на рынке в данный момент, и близко не похоже на нашу игру". Сиротливая строчка на сайте игры гласит: "На планете осталось менее 0,08% воды, пригодной для использования человеком. Что вы будете делать, когда она закончится?"

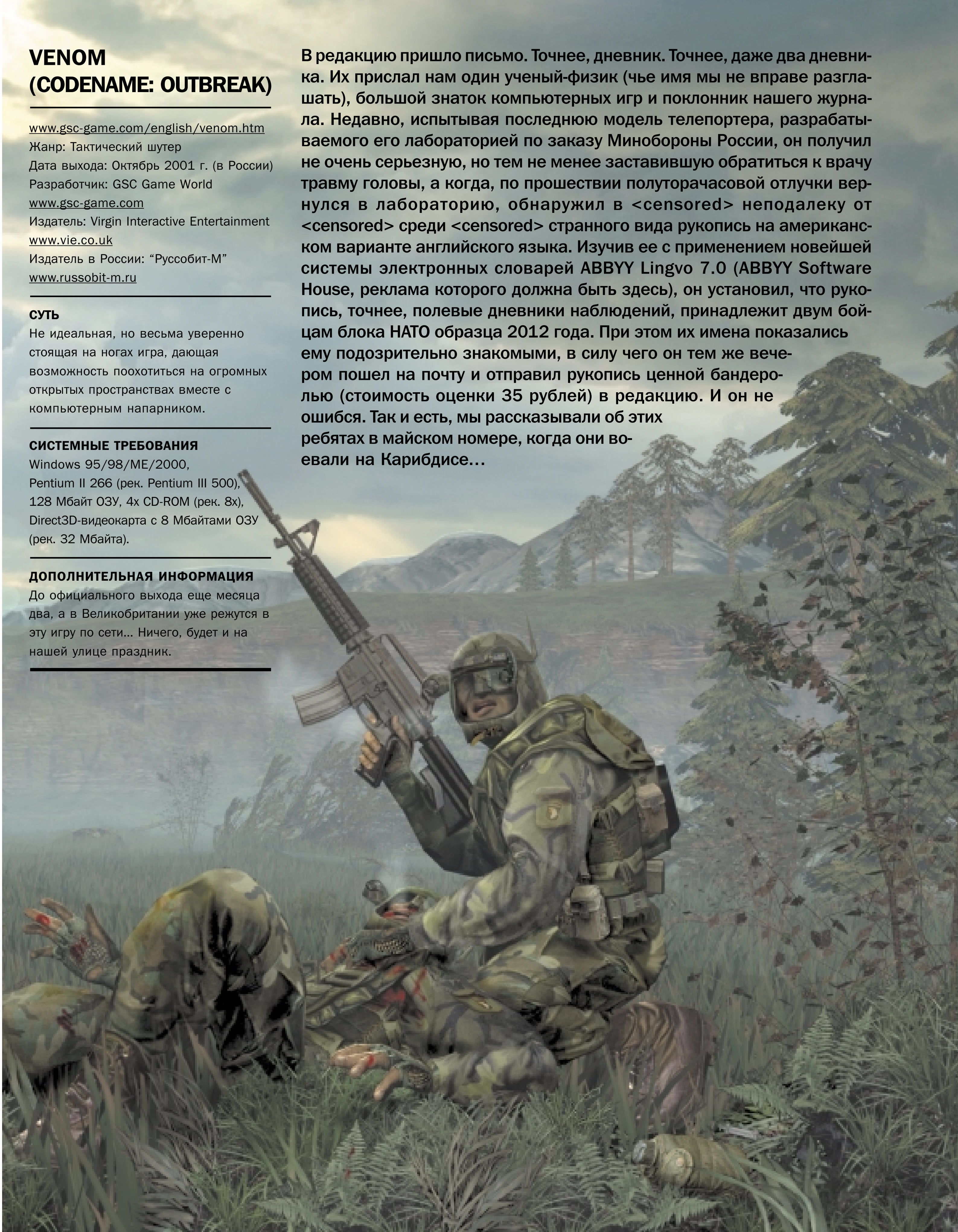
*Единственное графическое доказательство существования игры W.A.T.E.R.: Blood Runs Deep. Интуиция подсказывает, что мы имеем дело с классической дилеммой: кошмарный минус-минус-позит или глыба масштаба Deus Ex. Третьего быть не мо.*



# СЛУЖИЛИ ДВА ТОВАРИЩА

Господин ПЭЖЭ, Михаил СУДАКОВ





## VENOM (CODENAME: OUTBREAK)

www.gsc-game.com/english/venom.htm
Жанр: Тактический шутер
Дата выхода: Октябрь 2001 г. (в России)
Разработчик: GSC Game World
www.gsc-game.com
Издатель: Virgin Interactive Entertainment
www.vie.co.uk
Издатель в России: “Руссобит-М”
www.russobit-m.ru

**СУТЬ**
Не идеальная, но весьма уверенно стоящая на ногах игра, дающая возможность поохотиться на огромных открытых пространствах вместе с компьютерным напарником.

**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ**
Windows 95/98/ME/2000,
Pentium II 266 (рек. Pentium III 500),
128 Мбайт ОЗУ, 4x CD-ROM (рек. 8x),
Direct3D-видеокарта с 8 Мбайтами ОЗУ (рек. 32 Мбайта).

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ**
До официального выхода еще месяца два, а в Великобритании уже режутся в эту игру по сети... Ничего, будет и на нашей улице праздник.

В редакцию пришло письмо. Точнее, дневник. Точнее, даже два дневника. Их прислал нам один ученый-физик (чье имя мы не вправе разглашать), большой знаток компьютерных игр и поклонник нашего журнала. Недавно, испытывая последнюю модель телепортера, разрабатываемого его лабораторией по заказу Минобороны России, он получил не очень серьезную, но тем не менее заставившую обратиться к врачу травму головы, а когда, по прошествии полуторачасовой отлучки вернулся в лабораторию, обнаружил в <censored> неподалеку от <censored> среди <censored> странного вида рукопись на американском варианте английского языка. Изучив ее с применением новейшей системы электронных словарей ABBYY Lingvo 7.0 (ABBYY Software House, реклама которого должна быть здесь), он установил, что рукопись, точнее, полевые дневники наблюдений, принадлежит двум бойцам блока НАТО образца 2012 года. При этом их имена показались ему подозрительно знакомыми, в силу чего он тем же вечером пошел на почту и отправил рукопись ценной бандеролью (стоимость оценки 35 рублей) в редакцию. И он не ошибся. Так и есть, мы рассказывали об этих ребятах в майском номере, когда они воевали на Карибдисе...

**Личное дело Бадди Танка**

Место рождения: Колхаун, Земля. Возраст: 35 лет (из них 17 в строю). Девять боевых кампаний, орден Святого Франциска, двенадцать медалей (шесть "За храбрость", три юбилейные, две шоколадные, одна "За героическую смерть на Карибдисе") и одно строгое дисциплинарное взыскание за посмертное дезертирство с поля боя на Карибдисе. Рост: 1,97 м. Вес: 113 кг. По всем спортивным дисциплинам, кроме бега, занимал в Академии первые места. Поддерживает форму, хотя в последнее время несколько набрал вес.

Отдает предпочтение тяжелой броне ("я великоват, чтобы убегать от пуль") и мощному дальнобойному вооружению, недолюбливает немотивированные марш-броски, обожает устраивать засады.

**Дневник Бадди Танка,**
запись от 18 марта 2012 года

Кой черт дернул нас с Кевином завалиться в тот бар и надрызгаться в честь победы на Карибдисе... Видимо, тот же самый, что занес туда этого русского очкарика-испытателя из прошлого, занятого пробами "первой на свете машинки перемещения" (и почему все изобретатели машины времени считают себя первыми? наверное, это как-то связано с пространственно-временными парадоксами).

Наивный Кевин как раз осушил очередной "большой галактический" и заинтересованно склонился к изобретателю, намекая, что поставит ему две бутылки любой горячительной жидкости, если "эта байда с проводками у тебя сработает и не взорвется". Не умеет парень пить, молодой, неопытный... Ну и, понятно, руку-то возьми да и протяни к кнопке. Только я его оторвать хотел, за шкирку двумя руками уцепился, а он, алкоголик, кнопку-то и нажал...

И вот мы уже третью неделю кантуемся на забытой Великим Ква доисторической планете, которую аборигены называют "Земля", хотя на настоящую Землю она похожа мало. Впрочем, кто знает, как выглядела наша планета почти две тысячи лет назад... Возможно, эта вонючая, мерзкая дыра, населенная недоумками, не способными построить примитивный звездолет на фотонном приводе и не умеющими нормально смешать "Кровавую Мэри", и есть наша прародина. Тогда мне стыдно за предков.

Первая неделя была особенно сложной. Ни одно из наших с Кевином умений (кроме, разве что, природного очарования, бьющего наповал со ста метров) здесь не используешь — технология не доросла. Впрочем, чуть позже в их "газетах" (здоровенных листах чего-то мягкого, без единой кнопки) начали появляться странные новости: дескать, летит некая комета, того и гляди врежется в старушку-планету, а если и не врежется — полпланеты камнями завалит (тупые они, эти предки, дикари настоящие! кометы состоят из снега и льда, это знает каждый школьник, а их хвосты — это вообще испарившийся лед).

К счастью, комета неделю назад прошла мимо, камни, просто на удивление, действительно посыпались, хотя и не так мощно, "как ожидалось", и вот тут-то нам с Кевином и нашлась работа. Камешки оказались какими-то вредоносными инопланетными яйцами, и каждый способный держать в руках оружие оказался на вес золота. Мы долго думали, стоит ли идти на эту войну, но за нас все решила судьба: оружие у этих землян почему-то оказалось точно таким же, как и в наши времена. И это при общей неандертальской технической дремучести!

**...орден Святого Франциска, двенадцать медалей (шесть "За храбрость", три юбилейные, две шоколадные, одна "За героическую смерть на Карибдисе")...**

Ну, завербовались, показали высший класс владения всем, что стреляет, и отправились в некую страну под названием "Украина". Маленькая такая, люди, правда, гостеприимные и спиртное прилично гонят... Почти как дома...

**Личное дело Кевина Очкарика**

Место рождения: Леон, Земля. Возраст: 28 лет. Четыре года подготовки в военном училище имени Дж.Симпсона, окончил с отличием. Две медали, включая высшую награду Карибдиса "О, наш герой". Рост: 1,88 м. Вес: 82 кг. Прозвище "Очкарик" (при стопроцентном зрении) получил за привычку носить очки даже в тех случаях, когда от них нет никакого проку. Обожает винтовки — четырехкратный чемпион училища по снайперской стрельбе. Предпочитает броню средней тяжести, что неудивительно.

**Дневник Кевина Очкарика,**
запись от 17 апреля 2012 года

На первое задание вылетели днем. Девушка из Центра прочитала нам инструкции на паршивом английском с замечательным то ли русским, то ли украинским акцентом (мы с Бадди пытались выяснить, почему Украине никто не говорит на родном языке, выяснилось следующее: боевые скафандры спроектированы на каком-то "конверсионном заводе" с расчетом на экспорт — отсюда и все странности, просим извинить), накидала парочку вэйпойнтов и, булькнув напоследок, оставила нас в покое.

Первым делом оглядели друг друга, затем обменялись впечатлениями. Бадди говорит, что камуфляж для моей комплекции великоват, а мне показалось, что он таки поддался на уговоры и сел на диету. Впрочем, оба кра-



Не пугайтесь, нас не трое. Просто в "Веноме" можно менять точку зрения и играть от третьего лица. Хотя и не нужно.

савцы — если, конечно, принять за эталон красоты знаменитый "Куб" Рисовелича. Я ответил Танку пару сомнительных комплиментов, дружески получил по загривку и предложил выдвигаться (глайдер бросили там же — все равно от тупой железки никакой помощи во время миссии; лежит себе и лежит).

Побежал первым — Бадди после той заварушки на Карибдисе предпочитает на рожон особо не лезть — и тут же заработал себе аленький цветочек на бедро. Чертова вражина залегла за каким-то холмом и поливала нас из снайперской винтовки — благо, местность открытая и героических пехотинцев видно как на ладони. Пока в панике (даже Танк, наш непробивной и невозмутимый Танк, отпустил пару крепких словечек!) озирались, схлопотали еще по паре сквозных ранений (визуализация, между прочим, на твердую "пятерку"). У нас в восьмом в подобных случаях говорят: "Как бы тебя не продуло, засранец!".

Напарник, осторожничая, сразу же залег, прильнул глазом к оптическому прицелу (ввиду того, что пушка здесь, по сути дела, одна на все случаи жизни, разве что трансформируется время от времени, то и "зум" всегда под рукой, даже в его любимой ракетнице), а я понесся заячьей тропой к скоплению врагов, не переставая при этом стрелять, делая вид, что в кого-то целюсь, хотя чертов антикварный костюм трясся так, что о прицельном огне не могло быть и речи.

Как только успокоили последнего зараженного, устроили перевал. Бадди, как истинный старпер, побурчал малость по поводу пейзажа — он, мол, его стариковскую душу не греет: весна какая-то не дружная, веток на деревьях мало, вражьи снайперы насквозь все видят... "Бадди, — говорю ему, — зато посмотри, какие здесь ООП (этому слову я научился в училище имени Симпсона и заразил им уже пол-батальона, хотя многие, уверен, втайне думают, что Огромные Открытые Пространства к нему никакого отношения не имеют)!".

Спорили до хрипоты, угроз, чуть ли не до шотганоприкладства (Танк в этом аргументе особенно преуспел и пользуется, чертяка, при каждом удобном случае). Сошлись на том, что если не обращать внимания на детали, а акцентировать его на общем впечатлении, то сгодится для шоу в каком-нибудь кемпинге. Перекурили (образно выражаясь — скафандры здесь герметичные, дырок для сигарет не предусмотрено) и пошли искать какого-то чокнутого, но не успевшего заразиться профессора с претензиями на эскорт.

Умри, умри, подлый танк! Это честная дуэль, и у тебя в ней нет шансов!




**Дневник Бадди Танка,**
запись от 17 апреля 2012 года

То ли меня путешествие сквозь время так приплюснуло, то ли костюм тяжеловат, но за шустрым Кевином было не угнаться. Ну, он тоже рекордов не бил, но лично меня гравитация на этой версии Земли явно не устраивает. Особенно когда приходится в полной экипировке лазить по холмам — тут уже не до драки, доползти бы. А идти нам... Ох, далеко идти, любимые ООП Кевина простираются до горизонта и почему-то все время прут в гору.

Надо отдать должное Очкарику — смерти на Карибдисе пошли ему на пользу, научился парень и бить влет из снайперки, и косить короткими очередями навскидку, если гад выскочит из засады в десятке метров от нас. Жаль, осторожности не хватает — здешние снайперы омерзительно далеко видят, а здоровье не восстанавливается (шприцы с гадкой зеленой отравой не в счет — от них потом долго чешется все тело).

**Контрольная запись радиопереговоров,**
16 апреля 2012 года

— Бадди, я их сделал! Два трупа, у обоих в карманах патроны, такие же, как у нас.

— А чего ты хотел? Мы ведь почти со своими воюем, вон, видел, классический facehugger из трехмерного ремейка земного кино Alien побежал? И у трупов твоих такие же есть, только наружу не вылезают, живут в полном единении...

— Пойдем дальше, да?

— А как же, иди, иди. Я тут полежу пока, сквозь прицел на мир погляжу, глядишь, тебе попозже на тот свет уйти получится...

[Примечание системы автоматического распознавания речи: после двух минут полной тишины было воспринято около 50 громких звуков, идентифицированных как выстрелы, и 18 выражений, произнесенных голосами Кевина (6) и Бадди (12), но не опознанных в рамках имеющегося словаря.]

— А ведь я [нераспознано] говорил, что здесь должен быть их лагерь, говорил... Ты, когда мимо кратера шел, догадался, что они место посадки защищать будут? И что [нераспознано]? Какого [нераспознано] ты по дороге пошел, с автоматом наперевес? Сынок...

— Ладно тебе, Бадди, мы живы, они — нет, все хорошо. Не кипятись. Лучше прочеши это место на предмет информации — нам обещали за нее хорошо платить.

— Договорились, иди вперед, а я пока разберусь.

**Дневник Бадди Танка,**
запись от 17 апреля 2012 года

Странная цивилизация. Каждый рядовой имеет свой "компьютер" (ну, то, что у них называется "компьютерами"). Размеры — точно кирпич, шифрования — никакого, а уж ввод информации — сам не верю — кнопками! И хранят они в этих кирпичах самые важные секреты, какие только имеют. Ох, народ... Хорошо, что я не на их стороне.

А еще лучше — что после отсылки данных в Центр эти "компьютеры" можно толкнуть местным барыгам, каждый кирпич обеспечивает запас горилки и сала на месяц. Так что официальная зарплата может отправляться лесом псу под хвост. А во вчерашнем лагере я подобрал полмешка этой технологической насмешки, не говоря уже об одном здоровенном, кир-



Я отомщу тебе, мерзкое животное, за убийство моего товарища! Настоящий десантник способен становиться невидимым, особенно в лесу, даже без Tesla Generator'а.

пича в три. Еще не продал — барыги чешут затылки и говорят, что им столько горилки ни в жисть не выгнать...

А вообще — надо признаться самому себе: эта война мне нравится. Милая такая, буколическая... Никакого хайтека, никакой кровищи. Подстреленный враг не рвется на куски и не кричит, создавая нездоровый ажиотаж. Брык — и отстрелялся, родимый, навсегда, подставляй карманы. Иногда какие-то лязгающие железки проезжают мимо, наверное, испугать хотят, словно знают, что мне на эту миссию не выдали ракет — экономят, наверное...

Да, профа, так и не заразившегося (хотя фэйсхаггеров вокруг разгуливало в избытке), мы все-таки нашли. Оказалось, он был в самых первых развалинах, а мы искали его во вторых. Сами виноваты, идиоты, дурная голова не дала ногам покоя — набегался я, похоже, на всю оставшуюся жизнь, как мой пацан дома в Diablo 318...

## Дневник Кевина Очкарика,

запись от 32 апре... тьфу ты, от 1 мая 2012 года, конечно!

После того как мы с Танком чуть было не втоптали несчастного докторишку в сырую землю (гада пришлось вести за собой на привязи несколько минут, периодически оглядываясь, и иногда с воплями: "Ну чего ты там застрял, дурень?" возвращаться к торчащему на одном месте яйцеголовому и давать ему хорошего пинка), было принято коллективное решение немного расслабиться, чуток сачкануть... В общем, пообщаться с ребятами из барака.

Парни оказались весьма разговорчивыми и колоритными личностями. Болтали без умолку, травили армейские анекдоты. Бадди рассказал им бородатый про ежика: "Зашел в звездолет и взорвался к чертовой матери. Не смешно, зато про войну", — сорвал шумные овации и гомерический хохот. Потом распили несколько литров горилки (ребята утверждают, что если много и правильно употреблять — силушка, зоркость и все остальное (что именно "все", уточнять не стал) растет как на дрожжах), после чего разбрелись по заданиям — исключительно, надо заметить, парами. Видимо, такие уж здесь обычаи.

## Контрольная запись радиопереговоров,

8 июня 2012 года

— Что за...?! Какого черта, что еще за темень-вырви-глаз?

— Кеви, расслабься, это всего лишь ночь! Ты что, ни разу ночи не видел?

— Да какому полоумному вздумалось посылать нас на задание ночью? И где мои любимые деревья? Что за, на фиг, техногенный пейзаж?

— Эх, Очкарик, Очкарик... Дурак ты, даром что отличник. Это же самая настоящая stealth-миссия, прямо как по учебнику. В теории, враги практически не должны нас видеть, разве что одаривать последним стекленеющим взглядом. Вот смотри, сейчас я пробегу прямо перед этим охранником... На расстоянии десяти метров, разумеется... И никаких читов вроде Тесла-генератора, все по-честному (заодно и энергию сэкономлю).

— Ты совсем спятил, танкист хренов?! Куда...

— Поздно, Кеви, уже пробежал. Видишь — растяпа меня даже не заметил. А ты вспомни, сколько здесь ошивается разной масти "добрых докторишек", которых надо спасти. Вспомнил? А теперь представь, что все это происходит днем.

— Просто фильм ужасов какой-то.

— А я о чем? Так что успокойся и получай удовольствие. Двинули?

— Двинули.

## Дневник Кевина Очкарика,

запись от 19 июля 2012 года

Как все-таки странно устроен мир! Бадди развоевался не на шутку, с головой и превеликим удовольствием погрязнув в этой заварушке (хотя, по большому счету, ну что это такое по сравнению с его былыми приключениями? здесь даже орденов нормальных не дают — так, побрякушки за экзотические достижения типа "все собрал, а монстры так ничего и не заметили"), а я, как распоследний старик, предаюсь рассуждениям о сущности бытия.

Если хорошенько подумать — все задания, сваливающиеся на нас сверху, похожи друг на друга, как две капли воды: мы бежим от вэйпойнта к вэйпойнту — этот путь может занимать целую вечность, по ходу дела отстреливаемся от периодически вылезающих откуда-то скоплений врагов, добегаем, делаем то, что приказано, получаем новое задание и снова следуем за красной стрелкой на стекле шлема.

Не то чтобы я жаловался — нет. Если принять за аксиому, что жизнь никогда не бывает лишней (а умирают здесь насовсем: о таких родных и милых аТанустановках в 2012 году наслышаны разве что любители фантастики), то навязываемый нам алгоритм "сделайте это еще разок" начинает казаться невероятно привлекательным. Понимаете, никаких сюрпризов, кроме неожиданно прозвучавшего над левым (а не над правым) ухом вопля врага, нет и не предвидится! Моя поэтическая натура развлекается созерцанием местной природы, которая разнообразна до одури, особенно в части буйной и довольно пышной растительности, Бадди никак не может наиграться в снайперов (и этим частенько спасает меня от верной пули), и если говорить начистоту — да, мы получаем от всего этого какое-то, пусть порой и извращенное, но все-таки удовольствие.

Даже те, кого приходится убивать, порой вызывают искреннее уважение, чего никак нельзя было ожидать от такой от-

сталой цивилизации. Бывало, промажешь по спокойно стоящему охраннику, а тот чуть ли не ласточкой ныряет за угол и честно выжидает там какое-то время в надежде на то, что ты подойдешь поближе да и схлопочешь немного свинца в живот. Конечно, идиот — он и на Украине идиот, потому что все равно вылезает из своего укрытия и благополучно возносится на небеса; а иногда пробегает мимо лежащего меня (или Бадди) в двух метрах и начинает испуганно озираться — куда это, мол, пацаны запропастились? Так и хочется крикнуть: "Ниже, ниже бери!" — и вслед за этим хорошенько огреть его прикладом по голове, чтобы мозги вправить.

И все-таки, рискуя повториться (хотя Истории безразлично, как часто звучит Настоящая Истина), скажу еще раз: от зараженных инопланетным вирусом солдафонов 21 века я ожидал гораздо, гораздо меньшего.

**Дневник Бадди Танка,**
запись от 15 августа 2012 года

Кевин дал мне почитать последнюю запись своего дневника. Ох, и тараканы у парня в голове... Пришлось заново объяснять то, что нам вдалбливали всю первую неделю, пока он глазел на крутые бедра инструкторши. Враги тупее нас, ибо злобные инопланетные гады (кстати, они прибыли на Землю в виде спор, а не вирусов), безусловно, не могут управлять ими достаточно умно. Зато они сохранили возможность действовать совместно, и вот это, мама моя родная, и есть настоящий конец всему живому.

Одного, бывалыча, снимешь с его мачты, а второй, гад такой, это видит, слышит, воспринимает и моментально пускает ракету. И начинается... Подкрепление за подкреплением, горы трупов, здоровье катится к нулю, как камень у Сизифа. Брр, врагу не пожелаю. То есть пожелаю, конечно, и сам приведу в исполнение.

Хорошо, у нас с Кевином все схвачено, я ему цель покажу, ляжем поудобнее, прицелимся и вместе, по отмашке, снимем обоих. Тишина, птички поют, волны по водичке бегают, никаких тебе подкреплений, никаких кровавых бань. Лепота...

Одно плохо: у врагов есть техника, а нам не дают. Прикатит, елки-палки, пачка танков, и давай показывать, что зараженные не забыли, где в них патроны суют... Где в это время отсиживаются наши танки — нам

**Парни оказались весьма разговорчивыми и колоритными личностями. Болтали без умолку, травили армейские анекдоты.**

не сообщают, говорят, что пара настоящих мужиков (эх, Ма, Булочница Ма, где ты сейчас? тебя бы сюда, чтобы показать этим шовинистам, как воюют женщины) обязана справиться с чем угодно голыми руками.

Мы справляемся — хорошо, у меня силушка в избытке, и нет проблем с перетаскиванием тяжестей, вроде ракет и гранат. Правда, это не лучшим образом сказывается на точности прицеливания — сервомоторы моего скафандра разработки доисторического 21 века и показывают это на каждом шагу. Трясутся, прыгают, уводят пули в стороны... Хорошо еще, танки большие, ракеты мощные, самонаведение включается, а снайперский талант у меня — что? — в крови.

**Дневник Кевина Очкарика,**
запись от 22 августа 2012 года

Немного утомила эта беготня по коридорам. Битые полчаса только и делаем, что со зверскими воплями выпрыгиваем с Бадди из-за углов этого то ли химзавода, то ли фабрики по производству плюшевых медвежат, орем "Хенде хох!" и валим всех, кто попадается на глаза. Снайперская тактика здесь особо не помогает (а жаль — разумно все взвесив и оценив, даже мне пришлось поумерить свой пыл в кавалерийских наскоках... не проходят-с!) , ибо больших помещений не так чтобы очень много, а щуриться в оптический прицел с 15-метрового расстояния — это как-то не по-мужски.

Порой попадаются эдакие у-узкие проходики, по которым можно проползти (предварительно разнеся выстрелом решетку) и немного срезать дорогу (впрочем, иногда вылезаешь из такой червоточины и с изумлением наблюдаешь живописную картину: "посреди дороги мертвый скунс", то есть и здесь мы уже побывали, вот те на!). Спасенные докторишки, как всегда, преодолевают эти препятствия магическим путем: ты только успел отдышаться, а он уже впереди, принял привычную позу "на одном колене".

А все-таки местная природа мне нравится больше: да, там постреливают с вышек, но зато сколько деревьев! Похоже, я стал убежденным натуралистом (да не в том смысле, о чем ты, мой дорогой дневник, сейчас подумал). Может, когда вернусь (поправочка: если вернусь) домой, забросить военную карьеру и стать лесником? Чтобы, как говорится, в самые ответственные моменты приходить и всех разгонять. А что, заманчивая перспективка, надо обсудить с Танком — он, похоже, в этих комнатах тоже сам не свой.



А сейчас, Проф, мы медленно спустимся с холма и. . .

**Дневник Кевина Очкарика,**
запись от 21 сентября 2012 года

Вот и все. Вот. И. Все. Победа. Виктори. Мы снова на коне. Земля (даже с поправкой на ее ущербность) спасена, полмира пройдены победным маршем, парни из казар-

мы снова пьют горилку (впрочем, это как раз ситуация самая ординарная: они ее постоянно пьют), а мы с Бадди отправились на повторное обшаривание оплавленного места финальной битвы. Всегда так бывает — намажешь нехороших парней на бутерброд, а после оказывается, что либо кого-то не добил, либо что-то важное не приметил, либо еще какая-то неприятность. В общем, лучше лишний раз подстраховаться, чем потом грызть ногти (это в таком-то скафандрище!).

Бадди как раз осматривал какую-то груду металла явно неземного происхождения (почему я так решил? а по бесчисленным надписям "Made by alien race", украшавшим каждый сантиметр самой распоследней трубки), когда я наткнулся на кое-что действительно интересное.

"Танкетка, иди-ка сюда, посмотри на цацку", — позвал я друга, выразительно пиная ногой какую-то до боли знакомую конструкцию из металлопластика. Бадди осторожно подошел и принюхался: "Пахнет паленой резиной. Давай побудем хоть пару минут рассудительными ребятами и не будем к ней прикасаться, ага?"

Но я уже не слушал. Эта тускло поблескивающая штуковина странным образом притягивала взгляд. Казалось, что ее конструкция почти идеальна, что подобную красоту мог создать только очень высокотехнологичный и высокоразвитый разум... И все-таки чего-то ей не хватало. Некая незавершенность, ущербность явственно бросалась в глаза, хотя понять это с первого взгляда было невозможно...

Стоп. Назад. Чуть выше. Левее взгляд. Вот оно. Из-под треугольной панели (я же говорю — инопланетяне!) торчал тонюсенький желтый провод. Разорванный самым варварским способом. "Смотри-ка, Бадди, да тут фатальная неисправность! Как думаешь, сможет такой заядлый техник, как я починить ее на счет "раз"?" А руки уже сами потянулись к проводкам, схватили за оба конца и начали встречное движение...

"И сможет?.. Эй, Кевин, да бога ради, не трогай ты этот проклятый проводок!"

Поздно. Контакты замкнулись, я с видом победителя посмотрел на Танка, но с изумлением понял, что смотреть-то, в общем и целом, уже не на кого: фигура не успевшего дать мне по рукам товарища как будто поплыла, начала растворяться в воздухе. Я перевел взор на свои руки и мысленно поздравил себя с еще одним, дай бог, успешно проведенным экспериментом по перемещению неизвестно куда. Подумал, что снова придется выслушивать нотации о недопустимости такого легкомысленного поведения на поле боя, и вообще...

**Вот и все. Вот. И. Все. Победа. Виктори. Мы снова на коне. Земля спасена, полмира пройдены победным маршем, парни из казармы снова пьют горилку.**

А потом мир вспыхнул миллионом ярких красок, и все исчезло. Совсем.

### Комментарии специалистов

**Господин ПэЖэ**: Ну что, Мишель, эти дневники заставляют задуматься, а?.. У меня, правда, нет машинки перемещения, но Venom (он же Codename: Outbreak) от GSC Game World ее, похоже, неплохо заменяет. Давай думать: явно на наших просторах (ну, если быть точными, на украинских, но все равно недалеко) произросло нечто существенное, как реагировать будем?

**Михаил Судаков**: Товарищ, а разве мы уже не отреагировали? Решение о публикации этих дневников уже само по себе было довольно смелым шагом. Разве что стоит, наверное, как-то обобщить все вышеприведенные наблюдения, скомпоновать, упорядочить и донести до сведения тех ответственных лиц, которым в эту игру еще играть, — ибо российский релиз лишь в октябре, и многое можно отшлифовать.

**Господин ПэЖэ**: Логично, коллега. Я думаю, начать надо в лучших традициях выступлений на партийных съездах — с "наших достижений", а закончить "отдельными недостатками". Итак, мы стройными рядами идем к полной победе над злыми спорами и мерзкими захватчиками наших сел и деревень (а также секретных баз и больших городов). Опять-таки, в лучших традициях, выкосим полстраны "своих", но и врагу ни пяди не уступим. Наши солдаты учатся, растут и получают ордена (почти ролевая игра, а?). Лично меня сильно зацепила физика и движок. Ты заметил, что вода честно колышется, а предметы в ней плавают, причем чем они легче, тем больше выступают? А эта забавная деталь — бег в гору заметно медленнее?

**Михаил Судаков**: Знаешь, я все больше обращал внимание на безумную тряску оружия во время джоггинга и в процессе стрельбы (из автомата практически нереально целиться) — тоже реалистичность, но слегка мешающая. Не перегиб ли? Впрочем, кто говорил, что будет легко... Или вот эта честная визуализация повреждений — ну разве не прелесть! Страшно сказать, сколько раз я тайком стрелял в своего напарника только для того, чтобы проверить, появится ли дырочка от пули в нужном месте и не выступит ли кровь из-под бронешлема. Представь себе, не выступала! А еще, бывало, изрешетишь вражину, подбежишь поближе и давай любо-



Эх, если бы всегда удавалось подобраться так близко, не потревожив врага... Впрочем, тогда в этом занятии исчез бы всякий интерес.

ваться. Не труп, а картина, писанная масл... кровью.

**Господин ПэЖэ**: Кстати, да, движок забавен вообще очень многим. Думаю, лицензии пойдут — открытые пространства (а особенно не слишком тормозящие — ведь налицо вполне работающая система динамической детализации, уменьшающая количество полигонов в удаленных объектах, особенно заметная в лесу с кучей деревьев) нынче в моде и в цене.

**Наблюдать-то за ними довольно весело, но как только раздастся первый выстрел, надо будет срочно что-то придумывать, чтобы просто остаться в живых.**



**Михаил Судаков**: Согласен. Жаль только, что она частенько дает сбои, и детализация меняется прямо на твоих глазах: вот на бронетранспортере, находящемся буквально в двух метрах, отвечающая за всевозможные фары и украшения текстура пропадает, чтобы смениться на что-то совсем невнятное, серое и низкодетализированное. Это, наверное, чтобы все — и стар, и млад — поняли, как работает технология LOD (Level of Detail). Да, о кудесник шотгана?

**Господин ПэЖэ**: Ты в клетку лезь и настройки крути, пацак, их там много. Это ж еще не вполне релиз, все поправят, все изменят. Будем надеяться. Ну, не все, ибо релиз вот-вот, уже и западный издатель нашелся, да еще какой крупный — Virgin (что тоже о многом говорит). Но, думаю, подкрутят все же многое, чтобы не дергаться. И вообще — эта игра не для квакеров, озабоченных частотой кадров в жаркой заварухе из 16 человек в одной маленькой комнатке. Это игра для снайперов, воспитанных на SpecOps и Delta Force. Так и запиши. И с этих позиций суди. Жаль, нет с нами Фрага, его мнение, мнение стопроцентного специалиста, в данном случае дорогого стоило бы.

**Михаил Судаков**: Квакеры квакерами, а марку держать надо. Хотя кое в чем наши соседи по глобусу СНГ потрудились довольно неплохо. Я немного потестировал мультиплейер (уж насколько хватило сил) и сделал определенные выводы. Конечно, ребята борются с лагом изо всех сил (по моим сведениям, огромные силы были брошены на оптимизацию сетевой игры при соединении на 28К), но значительных успехов я, увы, так и не заметил. Все равно притормаживает — возможно, дело в моей похабной линии, а может — в общей бесперспективности этой борьбы (Кармак вот борется-борется, а толку?). Вот локальная сеть — это совсем другое дело. Сели мы, значит, с одним приятелем за соседние компьютеры, да как...

**Господин ПэЖэ**: Кстати, ты бы не сидел у себя в далеком Питере, а присоединился бы к нашим редакционным мясорубкам, мы тут почти опоздали с выпуском номера, заигравшись в Venom — в коем обнаружилась бездна интересных режимов. И CTF, и мощный кооператив (ну, ты понял, там ведь не зря двое участвуют), и сбор урожая кристаллов наперегонки, и охота за коробкой с секретными документами, где очки идут за время расшифровки документов на своей базе, короче, полный джентльменский...

**Михаил Судаков**: Спасибо, дедушка, я вот только на море сплаваю, отдохну от повседневных трудов, и сразу же в гости, на чашку чая и сотню-другую фрагов. Впрочем, будет ли от этого толк? Вы по локальной сети, я по Интернету — есть ли тут справедливость? Порвете, как щенка, и имени не спросите, а мне только и останется кричать: "Лаг, лаг! Во всем виноват лаг!".

**Господин ПэЖэ**: Не волнуйся, отдыхай. Эта игра, похоже, пришла надолго. Уже сейчас Virgin устраивает дефматчевый тур по Великобритании, где рядом с разнообразными "Квейками" Codename: Outbreak выглядит вполне достойно (как говорят), а ведь игра еще даже не вышла! Да, пока хватает багов и непонятиц, как в интерфейсе, так и в самой игре, но время на лечение еще есть. Ведь релиз намечен на октябрь, сейчас как раз идет мощное тестирование и исправление замеченных очепяток...

**Михаил Судаков**: Угу, мне тоже кажется, что некоторые моменты требуют доработки. Например, система сохранения: ты можешь объяснить мне, почему в процессе выполнения миссии работает Quick Save и Quick Load (да еще как работает! очень быстро, не в пример другим играм), а обычный Save я так и не нашел? Казалось бы, мелочь, а неприятно. Плюс масса недоделок в интерфейсе, самой раздражающей из которых показалось вылезающее на весь экран окошко с текстом, не желающее убираться ни по Escape, ни по Space, вообще никак (да, отлично помогает клавиша L, но для осознания этого факта пришлось лезть в настройки управления). Одним словом, небольшая шлифовка игре не повредила бы, в этом я уверен на все двести пятьдесят.

**Господин ПэЖэ**: Мишель, Мишель, ма бель, не торопись. И Save работает, он просто так выглядит: надо сначала слот выбрать, без этого сохраняться низ-зя. И даже окошко удалось убрать (да, меня тоже убили до смерти, пока я разбирался, какой кнопкой это делается, но это еще не повод). И даже последовательность возврата в игру после сэйва (клик справа внизу два раза, а потом слева внизу) вполне привычна уже на пятой-шестой миссии. И раскладка клавиатуры, где задействованы, кажется, все сто с лишним клавиш, вполне доступна пытливым мозгам и ловким рукам после некоторой тренировки. Это все мелочи, опытный паблишер доведет это все до ума в два счета. Главное-то есть! Есть неплохой движок, есть сильные моменты в игре, есть мощный интеллект врагов. Осталось чуток дошлифовать геймплей — и вот он, золотой ключик!

# ВНИМАНИЕ К МЕЛОЧАМ

## "У НАС ВСЕ ПОЛУЧИЛОСЬ С ПЕРВОГО РАЗА"

**Мы живем в очень тесном мире, и само понятие "наши" все чаще употребляется в смысле "живущие на той же самой планете". Но, согласитесь, особенно приятно, когда вопросы интервью отправляешь на русском языке и чувствуешь, что "наши" снова сумели подковать "их" блоху и сделать игру мирового класса.**

**О самом Venom'е рассказано в дневниках бойцов и наших комментариях, а вот околоигровые подробности и советы, безусловно, лучше прозвучат из уст самих разработчиков. Поэтому знакомьтесь — команда Venom (далеко не вся, конечно, но серьезная ее часть): Сергей ГРИГОРОВИЧ, директор GSC Game World, Сергей ЗАБАРЯНСКИЙ, продюсер и ведущий программист, Роман ЛУТ, программист и дизайнер уровней, Андрей ПРОХОРОВ, ведущий художник проекта. Люди, которые сделали Venom.**



Сергей ЗАБАРЯНСКИЙ, руководитель проекта.

### Команда

**Game.EXE:** Начнем с довольно общего вопроса. Каково оно — делать игры на Украине? Не так уж много вокруг примеров успешных украинских команд — по сути, только вы и Action Forms. Расскажите, как вам работается, помогает или мешает отсутствие дышащих в затылок конкурентов поблизости?

**Сергей ГРИГОРОВИЧ**: Делать игры на Украине, с одной стороны, в чем-то легче, а с другой — в чем-то сложнее, нежели, скажем, в Америке или Великобритании. Например, проще тем, что разработка игры здесь — это пока еще не такой финансовый риск, как в США, но и сложнее — из-за того, что у нас нет индустрии игростроения как таковой: нет ветеранов, которые уже 10 или 20 лет делают игры, нет университета с факультетом "Программирование компьютерных игр"... Зато есть очень талантливые художники и программисты, но всем им, вновь пришедшим в индустрию, необходимо некоторое время, чтобы освоить нашу специфику и специфический же инструментарий. Иначе говоря, мы все пока учимся делать игры.

Говорить о конкуренции внутри Украины между командами разработчиков, например, между нами и Action Forms, не совсем корректно. Мы ведь не делаем игры для узкой группы игроков, скажем, понятные только украинцам. Наши игры борются за своих игроков во всем мире. Поэтому и конкурируем мы с разработчиками по всему миру — с Blizzard, Ensemble Studios, id Software, Valve, NavaLogic, Red Storm... Но это и к лучшему: чем выше поднимается планка — тем интересней и совершеннее получаются игры.

**Сергей ЗАБАРЯНСКИЙ**: К счастью, в наш век вовсе необязательно иметь под боком конкурентов, чтобы чувствовать их дыхание. Достаточно открыть свежий игровой журнал, как вас сразу же окатывает волна информации о новых проектах, каждый из которых обещает быть хитом. Творение своей команды ты видишь каждый день, и оно кажется тебе "обыденным", оттого ты отчаянно пытаешься дотянуться до лучших...

**.EXE:** А легко ли искать в таких условиях — когда индустрия только-только зарождается — новых членов команды?

**Сергей ГРИГОРОВИЧ**: Поиск новых специалистов — настоящая проблема. 90 процентов новых людей, которые к нам приходят, никогда раньше не занимались играми, а работали в других отраслях — на телевидении, в рекламе, создавали обычное ПО. В лучшем случае, человек в свободное время пробовал сделать или разобраться с чем-то, что было связано с играми. Поэтому новичку всегда необходимо некоторое время, чтобы освоить специфику разработки игр. А еще важно суметь влиться в коллектив, так как разработка игры — это творческий процесс. Но главное — это талант и увлеченность играми, все остальное обычно приходит со временем, и мы охотно помогаем новым сотрудникам побыстрее адаптироваться.

**Сергей ЗАБАРЯНСКИЙ**: Подбор кадров — головная боль. Еще и потому, что мы ведь ищем специалистов-универсалов. Художник в нашем понимании, например, должен уметь все: рисовать текстуры, моделировать, создавать уровни. Благодаря

этому появляется возможность сделать игру, выдержанную в одном стиле, и избежать излишней бюрократии, характерной для огромных компаний. То же касается программистов. Поэтому мы, как правило, долго ищем сотрудников, но найдя их — уже не отпускаем.



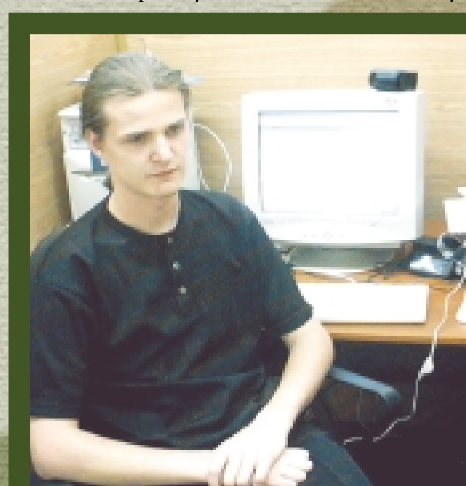
**Слева направо стоят: Илья Иващенко, Андрей Прохоров, Сергей Забарянский, Роман Лут, Роман Несин (текстуры, дизайн уровней), Сергей Белов (тестер), сидят: Сергей Кармальский (3D-моделлер), Александр Чучкевич (тестер), Дмитрий Дрокин (тестер).**

**.EXE:** Как развивалась ваша команда (я имею в виду коллектив, который трудился над Venom'ом)? Мы знаем, что изначально в ней было всего двое программистов — Сергей Забарянский и Роман Лут, авторы движка и главные идеологи, сумевшие в свое время поставить на уши весь Интернет — Venom на старте очень громко прозвучал, и это было здорово. А дальше? Когда и кто присоединялся? И, самое главное, как это влияло на разработку?

**Сергей ГРИГОРОВИЧ**: Дело было в 1998 году... В компанию обратились Сергей Забарянский и Роман Лут. На встрече показали демонстрационный уровень, построенный на своем 3D-движке, демо произвело на нас благоприятное впечатление. Мы проанализировали ситуацию на рынке, у меня приблизительно сформировалось ощущение, какой должна быть наша первая игра в жанре 3D-экшен. Было ясно, что через несколько лет рынку не будет нужен еще один Quake или Unreal, зато понадобятся игры, которые дадут игрокам новые ощущения. Именно тогда и было принято окончательное решение, утвердившее жанр будущей игры: тактический 3D action с фантастическим сюжетом, где под управлением игрока будет отряд солдат. Ну а зеленый свет проекту был дан после подробного анализа технической возможности реализации такой идеи на основе движка Сергея и Ромы.

Кстати, несмотря на то что у ребят уже были наработки по движку, им предстояло еще несколько лет напряженно работать, чтобы написать весь необходимый код. Поэтому мы решили наращивать количество участников команды постепенно, понемногу подключая нужных специалистов. Спустя некоторое время к работе присоединился Андрей Прохоров, главный художник игры, до этого работавший над другим проектом. Почти через год, за который практически полностью оформилась концепции игры, был написан сценарий, устоялись идеи уровней, а игра уже приблизительно напоминала то, чем она является сейчас, к нам присоединились звукорежиссер Илья Иващенко, художник по текстурам Роман Несин и ответственный за дополнительную графику Сергей Кармальский.

**Сергей ЗАБАРЯНСКИЙ**: Ну да, все начиналось с доброй воли двух программистов. После знакомства с Романом мы загорелись идеей создания трехмерного шутера от первого лица. К тому времени у меня был готовый прототип софтверного движка, а демка Романа заняла первое место на demo-party "Enlight 97". Для осуществления этой идеи мы начали разрабатывать универсальный движок, способный хорошо работать как с открытыми, так и с замкнутыми пространствами. На определенном этапе, однако, стало ясно, что хотя пройдена значительная часть пути, создать классную игру самостоятельно нам не по плечу, поскольку для этого необходимы, как минимум, отличный художник и звукорежиссер. В 1998 году мы продали лицензию на использование Vital Engine ZL в рамках игрового проекта Codename: Outbreak компании GSC Games World и начали разрабатывать игру в ее стенах. Так судьба свела нас с замечательным художником Андреем Прохоровым и звукорежиссером Ильей Иващенко. Костяк команды остается неизменным и по сей день.



**Роман ЛУТ, программист и дизайнер уровней.**

**.EXE:** Как рождалась игра из движка? Коллективные решения или чья-то "твердая рука"? Был ли дизайн-документ, и если да — насколько подробный? Многие утверждают, что только жесткий формализм способен привести к успеху, а другие верят, что это насмерть убивает творческую составляющую.

**Сергей ГРИГОРОВИЧ**: До начала разработки игры было четко определено (насколько это возможно в начале проекта), какой игра должна быть и какой не может быть ни в коем случае. Это важный момент, и очень здорово, что мы не сильно с ним промахнулись.

Признаюсь честно, что настоящего, серьезного, дизайн-документа у нас не было. Ведь мы делали первую игру в этом жанре, когда со многим приходилось разбираться, пробовать разные технологии, от чего-то отказываться, что-то переделывать. Я не верю, что когда коллектив делает свою первую игру, он опирается на хорошо продуманный дизайн-документ. Но дизайн-документ — вещь очень полезная и даже необходимая, в особенности для крупных проектов. И мы не-

пременно постараемся прийти к системной работе по созданию профессионального дизайн-документа в следующей игре. А еще я абсолютно убежден, что у проекта должен быть один руководитель, которому необходимо принимать решения по ключевым вопросам. Так, в нашем случае руководителем проекта был Сергей Забарянский. В то же время огромное количество "идейной работы" выполняет коллектив. Очень важно, чтобы во время разработки сохранялась творческая атмосфера, появлялись новые идеи у всех, кто работает над игрой.

**Сергей ЗАБАРЯНСКИЙ**: Каждая из приведенных точек зрения имеет под собой основу. В нашем случае начало было довольно сумбурным, и система принятия решений скорее сводилась к коллективной. Это дало свои плоды. Однако после определенного момента стало ясно, что дальнейшее продолжение такой практики грозит тем, что игра никогда не увидит свет. После этого было введено единоначалие. Дизайн-документ у нас был практически с самого начала. Но мы допускали довольно серьезные отклонения от него. Вообще, наверное, творчество в бесшабашном порыве лучше оставить на первую часть проекта, а жестокий формализм практиковать во второй.

**.EXE:** Наш журнал с самого начала уделяет особое внимание этой странной профессии — "разработчик игр", есть даже специальная тетрадка, называемая "Полигон", где публикуются соответствующие интервью, советы и т.п. Очень хочется, чтобы и вы поделились немного своим опытом. Какими инструментами вы пользовались в разработке (кодинг, графика, звук, ведение проекта...)? Что можете порекомендовать начинающим?

**Роман ЛУТ**: Вообще-то, выбор инструментария не играет особой роли, поэтому я не буду советовать какое-то конкретное ПО. Главное, чтобы, пользуясь выбранной программой, человек мог быстро и качественно выполнить требуемое от него задание. Например, для создания моделей одинаково подходят 3DS MAX, LightWave, Maya и даже 3D Studio 4.0 for DOS. Поэтому выбор часто определялся тем, "кто что умеет". Глупо было бы заставлять профессионала по части LightWave делать модели в 3DS MAX.

**Сергей ЗАБАРЯНСКИЙ**: Инструмент разработки самый обычный: Microsoft Visual C++ 6.0 и Delphi 5.0. Не в инструменте дело, верно. Начинающим программистам посоветую в первую очередь читать как можно больше классиков по алгоритмам вообще и по алгоритмам компьютерной графики, моделированию физики, искусственному интеллекту в частности. А еще надо бы получить высшее математическое образование (ей-богу, это не повредит). С другой стороны, наивно считать, что все ответы могут быть где-то прочитаны. Лежат на поверхности, как правило, ответы на базовые вопросы. Решение же значимых проблем вам придется найти самому. И еще, игры — это искусство, нет готового рецепта, как сделать хитовую игру, точно так же, как нет и рецепта написания шлягера.

Андрей ПРОХОРОВ,
ведущий художник.



**Андрей ПРОХОРОВ**: Venom — моя первая игра в 3D. До этого я работал над стратегиями в реальном времени Doomcraft и Warcraft 2000 (тестовыми проектами — предтечами "Казаков"), чья графика в корне отличается от низкополигонального моделлинга в FPS. Словом, мое "взросление" происходило вместе с проектом. Положительным моментом было то, что я был единственным художником. Начиная со скетчей и заканчивая готовыми моделями персонажей, уровнями и т.п., все делалось в одиночку. Это избавляло от несогласованности стилей, необходимости доводить свои идеи до других и попыток понять чужие, что неизбежно при работе коллектива художников. Впрочем, когда позднее в проект пришли два новых художника, нам удалось с этим справиться.

## Начиная со скетчей и заканчивая готовыми моделями персонажей, уровнями и т.п., все делалось в одиночку.

В общем, в одиночку работать проще, но именно это являлось и главным отрицательным моментом, ведь от многих идей пришлось отказаться в силу нехватки времени. Безусловно, на проект подобного уровня необходимы 3-4 художника — как минимум, и если взаимодействие между ними налажено и каждый из них занимается тем, в чем он лучший, то это — оно. Признаюсь, мне не хватало человека который, например, взял бы на себя закрытые уровни. У них свои законы — и это не мое. Меня же "тянет" на природу. Видимо, любовь к походам и пейнтболу в лесу взяла свое... Кстати, многие текстуры для открытых уровней я брал именно из собственных фотографий. Так что иметь всегда под рукой фотоаппарат для текстурного художника — неплохая идея. То, что мы сделали поворот к открытым пространствам в начале проекта, было правильно. Наивно было бы полагать, что новички смогут тягаться на чужом поле с такими профи, как id Software, EpicGame, Valve. Теперь, я надеюсь, другим придется тягаться с нами на нашем. Считаю, что желание сделать лучше, чем у других, просто обязательно.

Работая над открытыми уровнями, я ставил себе задачу добиться максимального реализма с учетом возможностей движка. Соображение здесь простое: если футуристические уровни из других игр игрок воспримет как должное — он в жизни такого не видел, то лес или поле ему знакомы, как собственная квартира, а значит — за несоответствие будут больно бить. Поэтому реализм, реализм и еще раз реализм. Приходилось идти на ухищрения. Например, движок не позволял покрыть травой весь уровень — мы сделали динамически появляющуюся растительность в зоне игрока. А трава — это друг спецназовца, как без нее? Правильное освещение, дымка в воздухе, легкий туман, летящий над деревьями, текстуры детализации на земле и деревьях и т.д. и т.п. — казалось бы, пустяки, но из тех, что в конечном итоге дают желаемый реализм. В общем, люблю обращать внимание на ме-

лочи и другим советую. Хотя, конечно, в погоне за мелочами легко вторгнуться на запретную территорию — к программистам. Накажут и отберут то, что тебе так нравится. Иначе говоря, что бы художник ни делал — frames per second висят над ним дамокловым мечом. Увы!..

Если касаться вопроса "в каких пакетах лучше работать при создании игр?" — да хоть в Paint'е, это не важно. Мы работаем в 3DS Max и LightWave, — нас они полностью удовлетворяют.

**.EXE:** Оглядываясь назад — что вы изменили бы сегодня, если бы проект начинался заново? На какие грабли можно было бы и не наступать молодым авторам, если бы знать о них заранее?

**Сергей ГРИГОРОВИЧ**: Я считаю, что все сложилось очень удачно для первого проекта. Все недочеты мы обязательно поправим в следующей игре, хотя, наверное, к ним добавятся новые...

С точки зрения руководителя компании, начинающим авторам можно посоветовать не пытаться объять необъятное. Главное — четко поставить перед собой задачу, которую вам по силам выполнить. При этом, конечно, очень нужно постараться наполнить игру оригинальными идеями и новыми элементами геймплея, которые дадут игрокам свежие ощущения. Но и о времени не забывайте — все ваши задумки должны быть реализованы в разумные сроки.

**Роман ЛУТ**: Как ни странно, я считаю, что у нас все получилось с первого раза. Конечно, не без организационных ошибок, но они были связаны лишь с недостатком опыта, и тут помочь, вообще говоря, нечем. Начинающим могу порекомендовать книгу "Компьютерные игры: как это делается" (из библиотеки Game.EXE, кстати) и почаще бывать на сайте www.gamasutra.com, где публикуется масса интересных материалов.

**Сергей ЗАБАРЯНСКИЙ**: Первый серьезный момент — это, конечно же, "очарование технологиями". Не стоит тратить 90% времени на десятую часть игры. Было достаточно прецедентов, когда команды разрабатывали идеальный графический движок и напрочь забывали при этом о том, как много им еще предстоит сделать. Чтобы оценить размеры этого бедствия, достаточно зайти в Интернет и найти там более сотни "почти Quake"-движков. Второй момент: неплохо бы с самого начала определиться, что именно вы хотите сделать. Скорее всего, вам не удастся это точно описать, но по крайней мере у вас будет хоть какой-то документ, от которого можно отталкиваться. И самое главное — надо найти в себе силы доделать игру. Это может занять два года или даже больше. Если у вас не хватит сил — игра свет так и не увидит.




Да, эта штука с кривым носом — космическая ракета. Теперь, надеюсь, вам понятно, почему так часто откладываются старты?

**.EXE:** Сильно ли менялся проект по ходу работ? Что пришлось отложить на следующие игры, что добавилось неожиданно для вас самих? Само собой, это вопрос обо всех составляющих: движок, сценарий, игровые моменты...

**Сергей ЗАБАРЯНСКИЙ**: Движок получился очень удачным и практически не претерпел сколько-нибудь значимых изменений. Что касается остального, то некоторые моменты (например, модели) перерабатывались несколько раз. Другое дело с уровнями. Небольшой размер команды диктует важное условие: делать все один раз. Разумеется, доработки были, но на серьезные изменения уже готовых карт не было ни времени, ни сил.

Насчет неожиданных добавлений могу привести следующий пример. Как-то раз, в апреле, в субботу вечером, мне неожиданно пришла идея сделать режим, в котором игрок становится практически невидимым. Причем в голове она появилась уже практически в "сбалансированном" виде. И это позволяло совершенно по-другому взглянуть и на мультиплейер, и на тактику в закрытых помещениях. Другие члены команды отнеслись поначалу к ней скептически. Но со временем она была оценена, и через два месяца уже Рома предложил пути ее развития. Этот пример ярко показывает путь любой идеи в команде: от зарождения до зрелости. Сейчас трудно указать на какую-то игровую особенность и ответить на вопрос, кто ее автор. Очень важно находиться в определенной среде, а не только вариться в собственном соку.

## Игра

**.EXE:** Как появилось на свет такое необычное решение — команда из двух человек? И почему не из трех, не из одного? Для чего было выбрано именно такое число?

**Сергей ЗАБАРЯНСКИЙ**: Действительно, для того чтобы добавить еще пару-тройку напарников, достаточно изменить одну константу. Почему же мы этого не сделали? Мы считаем, что игра должна быть динамичной. В голове легче всего держать информацию об одном напарнике. В сочетании с простыми командами это решение существенно изменяет скорость поединков. Мы не пытались сделать Quake. Мы всячески от него дистанцировались. Однако мы не хотели также делать из игры чистую стратегию. Количество команд при этом было сведено к четырем. Что, впрочем, не мешает комбинировать их для выполнения довольно сложных задач. Например, для того чтобы быстро уничтожить патруль из двух солдат, достаточно отметить одного врага и нажать на клавишу F7 (взять цель), после этого выстрелить в другого. Напарник при этом убьет назначенную ему цель.

**.EXE:** Количество разных врагов не так уж велико (что, безусловно, оправдано по сюжету). Но нам все же кажется, что это не очень хорошо в смысле интересности. А вам? И сколько их там, собственно?



Мы его сделали! Первое правило разведчика: врага всегда надо видеть с тыла. Он с этой стороны гораздо мягче.

**Сергей ЗАБАРЯНСКИЙ**: Но количество врагов не так уж и мало. Давайте считать: офицер, снайпер, солдат, гранатометчик, три вида Чужих, три вида бронетехники. Причем люди, "захваченные" Чужими, отличаются в зависимости от места, в котором вы выполняете миссию. На них может быть американская, русская, арабская, казахская униформа. При этом меняется не просто текстура! У русских солдат в руках автомат АК-74 или "Гроза", у американских же — M16 или M26 (автомат будущего). Кроме того, я полагаю, на игрока производит впечатление не столько количество моделей, сколько разнообразие их поведения. А вот искусственный интеллект — это предмет нашей гордости.

**.EXE:** Почему вы не решились вводить в игру управляемые транспортные средства? Автомобили, танки, может быть, даже самолеты? Конечно, это добавило бы проблем с балансировкой, но уж очень хорошо отображаются огромные пространства, и транспортные средства вписались бы туда просто отлично.

**Сергей ЗАБАРЯНСКИЙ**: Мы не раз думали об этом, но, к сожалению, на определенном этапе поняли, что не успеем сделать этого. Эта одна из тех возможностей, которая обдумывалась, но не была реализована в рамках "Венома".

**.EXE:** Насколько мы знаем, по-русски игра будет называться "Веном" (мы ничего не путаем?), а по-английски — Codename: Outbreak. Почему такой необычный вариант для русского названия — транслитерация английского слова, не участвующего в англоязычном названии? В свое время Сергей и Роман объясняли суть этого названия, но с тех пор столько воды утекло... Помнят ли они, отчего игра стала "Веномом"?

**Сергей ГРИГОРОВИЧ**: Игра изначально называлась Venom. И лишь несколько месяцев назад название было изменено на "Codename: Outbreak". Это было сделано по просьбе западного издателя, так как возникли сложности с лицензированием торговой марки Venom. Ну а мы, как, наверное, и вы, привыкли к этому слову — "Веном". Это броское, запоминающееся название, русскую транскрипцию которого, по обоюдному согласию с российским паблишером, мы решили оставить для русской версии игры.

## Сеть

**.EXE:** Подо что игра "заточена" в первую очередь, какова ее главная идеология — локальная сеть или Интернет? (Любопытно, что Virgin УЖЕ устраивает чемпионат с играми по локальной сети в Великобритании (www.uk-lan-tour.co.uk) — значит ли это, что получить максимальное удовольствие от игры в Venom можно именно по LAN?)

**Сергей ЗАБАРЯНСКИЙ**: В Codename: Outbreak можно играть как по локальной сети, так и Интернету. Это понятно. Но Интернету мы уделили особое внимание: в игре используется сетевая технология, сильно отличающаяся от классической клиент-серверной модели, примененной в Quake и Unreal. Играть при этом можно комфортно даже при пинге 600 ms! У обладателей модемов 28800, сидящих на плохих линиях, появляется реальный шанс получить удовольствие от игры.

Существуют четыре режима сетевой игры: "кооператив", "захват флага", "кристалл" и "черный ящик". Мы сделали акцент на командные игры, поскольку считаем их наиболее интересными. В "кооператив" вы можете играть на любом из одиночных уровней (исключая финальный). Другие режимы запускаются на специально сделанных для них открытых картах. Благодаря обильной растительности даже такой давно известный режим, как CTF удивит вас особым, ни на что не похожим геймплеем .

Теперь что касается новых игр — Crystal и Black Box. Black Box — это командная игра, в которой идет борьба за ящик с секретной информацией. Для того чтобы завладеть ею, необходимо доставить ящик на свою базу и вставить в дешифратор. Подбор пароля для доступа к информации занимает определенное время (зависит от начальных установок сервера). За это время соперничающая команда имеет возможность выкрасть ваш ящик, тем самым воспрепятствовав получению его содержимого, и донести его до своей базы. Выигрывает команда, первой получившая доступ к информации.

Crystal — это тоже командная игра. Суть: на базе каждой команды стоят четыре генератора энергии, которые используют в качестве источника энергии кристаллы. В любой момент на карте находятся четыре кристалла. В начале игры два кристалла появляются на уровне ближе к базе вашей команды, два — ближе к команде противника. Когда кристаллы лежат на земле, их месторасположение отмечается на карте обеих команд. За каждые десять секунд работы генератора (со вставленным кристаллом) дается одно очко. Таким образом, каждая из команд стремится защитить уже имеющиеся кристаллы и украсть у противника оставшиеся.

**.EXE:** Каковы планы по производительности? Сколько человек сможет выдержать типичный Интернет-сервер? Это особенно интересно в связи с впечатляющими размерами уровней: как обеспечить интересную игру с небольшим количеством участников?

**Сергей ЗАБАРЯНСКИЙ**: В настоящий момент максимальное количество игроков — шестнадцать. Это может показаться удивительным, но даже игра четыре на четыре очень захватывает. Дело в том, что уровни хоть и большие, но все же открытые. Это значит, что вы, воспользовавшись снайперской винтовкой, в состоянии убить человека, находящегося от вас на расстоянии сто метров! Мы серь-

езно потрудились над тем, чтобы сбалансировать игру. Если игроков становится больше шестнадцати, то игра превращается в классический shooter. Что, само по себе, не очень хорошо.

## Движок

**.EXE:** Расскажите немного о вашей реализации динамической детализации, которая позволяет отображать такие сумасшедшие количества деревьев и других объектов: она работает статически или динамически, только для моделей или и для поверхности земли и архитектуры? Насколько силен ее вклад в производительность снаружи и внутри помещений?

**Роман ЛУТ**: Первые же попытки создания открытых пространств показали, что без динамической детализации не обойтись. Монстр, находящийся на большом расстоянии от игрока, превращается в несколько пикселей на экране. В этом случае рисовать модель с большим числом треугольников было бы просто бесполезной тратой мощности компьютера. Можно, конечно, "напустить тумана" и ограничить видимое расстояние, но это довольно ощутимо уменьшает реалистичность сцены. Поэтому мы решили использовать разные модели одного и того же объекта в зависимости от расстояния.

Сами же модели рисуются художником вручную. Для солдат используется четыре разных модели, для сосен — две, причем вторая — это "billboard", изображение, всегда повернутое к наблюдателю. Детализация ландшафта не изменяется. Дело в том, что возможность делать открытые пространства на нашем движке мы обнаружили уже после того, как основной код был дописан, и мы не захотели идти на радикальные изменения (статическая детализация моделей вписалась в существующий движок без проблем). Хочу отметить, что динамическая детализация понадобилась нам именно для реализации открытых пространств. В закрытых помещениях расстояния слишком маленькие, они не дают возможности применять упрощенные модели. Впрочем, там это и не нужно — количество видимых треугольников ничтожно из-за того, что игрок видит лишь малую часть уровня (пару коридоров). В то же время на открытых картах игрок может видеть почти весь уровень сразу.

**.EXE:** Как устроен искусственный интеллект? На каких принципах он основан, есть ли "командная" составляющая, как "общаются" между собой враги? Кто прокладывает маршруты — дизайнер уровня или сами монстры?

**Сергей ЗАБАРЯНСКИЙ**: Искусственный интеллект компьютерных противников создан с использованием алгоритмов виртуального слуха и зрения, на основе которых они ориентируются в игре. Алгоритмы виртуального слуха заключаются в том, что компьютерный противник может реагировать на звуки, распространяющиеся по уровню. Так, например, на звук перестрелки или взрыва поспешит патруль, который его услышит. Если игрок проходит за спиной у патруля, шум от шагов приведет к тому, что солдаты обернутся и откроют огонь.

Несколько слов об алгоритме виртуального зрения. Компьютерные противники, во-первых, имеют такой же угол обзора, как и у игрока: поэтому они не видят, что происходит у них за спиной. Во-вторых, они хуже видят предметы с увеличением расстояния и ухудшением освещенности.

Благодаря этим алгоритмам игрок получает возможность, например, тихо проходить за спиной у патруля, прятаться в плохо освещенных участках помещений или проводить отвлекающие маневры.

**Количество врагов не так уж и мало. Давайте считать: офицер, снайпер, солдат, гранатометчик, три вида Чужих, три вида бронетехники...**

**.EXE:** Как реализованы сценарные события — у вас есть какой-то встроенный язык или все записано в коде? И если в коде — не помешает ли это тем, кто лицензирует ваш движок?

**Сергей ЗАБАРЯНСКИЙ**: Все сценарные события на уровне описываются в назначенной ему DLL. Движок изначально делался не под конкретную игру. Именно поэтому мне очень трудно сказать, что на нем сделать нельзя. Он обладает очень гибкой архитектурой, доказавшей свою универсальность временем.

**.EXE:** Дадите ли вы возможность создателям модов делать что-то на вашем движке? Как это повлияет, по вашему мнению, на продажи самой игры и движка? Можно ли в наши дни с прибылью выпускать игры, не дающие возможности делать для них моды? И еще: насколько открытым будет инструментарий игры? Не планируете ли вы выложить его на диск с игрой (чтобы, к примеру, мы, Game.EXE, организовали очередной конкурс уровнестроителей — на этот раз на примере вашей игры)?

**Роман ЛУТ**: К сожалению, отсутствие времени не позволяет нам включить редактор в release-версию. Однако эта возможность, весьма вероятно, будет реализована как patch в течение месяца после выпуска игры. Мы отлично понимаем, что моды значительно поднимают популярность и продлевают жизнь игры. "Модостроителям" будет дана возможность создавать отдельные CTF-, Black Box- и Crystal-уровни, а также одиночные кампании. Но не меняя правила игры и поведение персонажей, и без новых видов оружия.

**.EXE:** А зачем игре такая мощная физика? Что это ей дает? Чем пришлось пожертвовать ради физики и оправданы ли жертвы?

**Сергей ЗАБАРЯНСКИЙ**: Ради физики мы не пожертвовали ничем. А вот приобрели многое. В первую очередь, это, конечно, унифицированный механизм управления объектами. Хочешь, чтобы оторванная нога правильно отлетела в результате взрыва? — Для этого достаточно на соответствующий объект подействовать силой — и все, остальное сделает движок.

**.EXE:** Ну и, само собой, очень интересно узнать, что ждет движок и сюжет дальше: будет ли у игры продолжение, или вы думаете о новой игре на том же движке? Секреты раскрывать вы сейчас вряд ли захотите, но расскажите хоть что-нибудь о планах на будущее.

**Сергей ГРИГОРОВИЧ**: Продолжение сюжетной линии "Венома" в следующем проекте... будет зависеть от коммерческого успеха оригинальной игры. Но даже если продолжения и не будет, то у нас есть ряд интересных идей, которые лягут в основу следующих игр GSC Game World в жанре 3D action.

**Сергей ЗАБАРЯНСКИЙ**: Быстрее, выше, сильнее! Мы приобрели неоценимый опыт. И я надеюсь, что каждая наша последующая игра будет лучше предыдущей.

Беседу вел **Господин ПЭЖЭ**.

**P.S.** Огромное спасибо за продуктивное сотрудничество Антону БОЛЬШАКОВУ, PR-менеджеру GSC Game World, человеку, с которым очень приятно общаться и без которого не было бы этого интервью. Да и cover story, пожалуй, тоже не было бы... Спасибо, коллега.

**Первый взгляд**

**CONQUEST: FRONTIER WARS**

**(ДЕМО-ВЕРСИЯ)**

www.ubisoft.com/conquestfrontierwars

**Жанр**
RTS

**Дата выхода**
Август 2001 г.

**Объем демо-версии**
42 Мбайта
(см. ее на нашем диске!)

**Разработчик**
Fewer Pitch Studios

**Издатель**
Ubi Soft
www.ubisoft.com

**СУТЬ**
Игра, по странному недоразумению не имеющая клейма Star Trek на лбу.

**ОСОБЕННОСТИ**
Система снабжения флота посредством supply lines и перемещения по параллельным галактикам при помощи wormholes. Ни одна из не работает так, как вы этого ожидали.

**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ**
Windows 95/98/2000/ME, Pentium II 350+, 64+ Мбайта ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 8 Мбайтами ОЗУ, 4x CD-ROM, DirectX 7.0.

*Первое, что хочется сделать с демо-версией Conquest: Frontier War (CFW), — подвергнуть тщательному таможенному досмотру на предмет нахождения контрабандного логотипа Star Trek. Как нет?.. Не может быть. Сумочку откройте, гражданин. И за подкладочкой нет?.. А пройдемте-ка с нами для более детального досмотра...*

# ПРЕЛЕСТЬ

**Андрей ОМ**

### НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!

Компания Fewer Pitch должна чувствовать себя примерно так, как если бы она в полном составе приехала в "Шереметьево-2" и выяснила, что перепутала день недели и что чартер в Анталию улетел позавчера. "Пассажиров с билетами на этот рейс просят уйти из аэропорта". Дальнейшая судьба Conquest: Frontier Wars будет, скорее всего, незавидной. Но, и я вынужден повторить это в очередной раз, рисовальщики разграфленного наподобие ученической тетради по математике и плоского (!!) космоса ничего другого не заслуживают.

Совершенно понятно, почему некоторое время назад Microsoft решила с корнем вырвать из своей Digital Anvil нашу сегодняшнюю CFW, бывшую к тому моменту в разработке более четырех лет, и выкинуть куда подальше (вслед за продуктом, обидевшись, ушли умельцы-разработчики, звучно при этом назвавшись Fewer Pitch Studios). Мотивы Ubi Soft, подобравшей с полу этакий суперприз, напротив, неясны: объяснить подобную опрометчивость единым разве милосердием и христианским добросердечием французскоподданных не позволяет природный скепсис.

### ОТРОКИ ВО ВСЕЛЕННОЙ

Мутный и, самое главное, плоский (да-да) местный космос удручает поначалу более всего — а ведь, казалось бы, мы имеем дело не с потерянными для общества Star Trek-коновалами с окровавленными кинжалами в зубах, а вовсе даже с приличными людьми, в недалеком прошлом сподвижниками химбратьев Робертсов (Chris и Erin Roberts)!.. В силу того что кто-то поленился нарисовать CFW хотя бы приличный бэкграунд, банальные фотообои, нас не покидает ощущение, что действие демо-версии разворачивается на чем-то вроде несвежей промокашки. Роль жирных пятен исполняют невнятные туманности, влияющие на скорость и некоторые другие характеристики юнитов, — все это, как вы помните, мы имели счастье проходить в прошлом году в Star Trek: Armada.

Ко всему этому очень странно, физически неприятно двигаются космические корабли — словно продираются сквозь размазанный по монитору памятный вам по детсадовскому меню кисель, по консистенции более всего напоминающий обыкновенные сопли. Здесь я поделюсь с вами секретом, как посредством немудреной компьютер-

*Радиус зеленой окружности обозначает протяженность supply line, за пределами которой у кораблей начинают самым кощунственным для RTS образом заканчиваться топливо и патроны.*



ной игры надолго упрятать вашего недруга в сумасшедший дом: предложите ему CFW, где войска реагируют на приказы с полусекундным примерно опозданием. Результат превзойдет самые смелые ваши ожидания.

Модели космосудов тоже, надо признать, не блещут ничем: фактически, их оценки колеблются в диапазоне от "никак" для Terrans до "кромешный ужас" для местных биомеханических земноводных негуманоидов Mantis. В демо-версии, к счастью, фигурируют только первые.

Все это, повторимся, до боли в головном мозге и до рези в кошельке напоминает основополагающие принципы разработки игр во вселенной Star Trek, о которые за последние несколько лет мы тщетно отбили себе все костяшки пальцев и протерли подошвы сапог до дыр размером с золотой соверен. На месте даже никчемные дорогостоящие капитаны, доверять которым управление своим флотом станет только патентованный самоубийца! Определенно, наряженный в грязную белую простыню и сжимающий в кулаке книгу "Тимур и его команда" призрак убиенной в прошлом номере Dominion Wars пришел отомстить мне за свои унижения.

## CONQUEST OF THE IRRATIONAL

Supply lines, от криков о которых сорвал себе голос не один сотрудник Fewer Pitch, оказались довольно странной находкой: по сути, они обозначают сектор обжитого пространства, куда кораблям периодически следует возвращаться для дозаправки. Здесь нужно учитывать, что все сооружения в игре крепятся на бока редким планетам, каковые сразу становятся похожими на обвешанных пейджерами, "мобилами", зачехленными зажигалками и PDA бандитов нижесредней руки. Это приводит к тому, что посреди теоретически бесконечного космоса мы страдаем от постоянной нехватки места для новых мануфактур, а весь наш флот должен в целях собственной безопасности постоянно отираться в окрестностях планетных систем.

С тактической точки зрения все это имело бы некоторый смысл, если бы не антиобщественное поведение местного искусственного и.: подлец пребывает в счастливом младенчестве, пускает слюни, агукает и из вредности выплевывает себе под ноги пустышку. Возможно, это издержки scirmish-режима, из которого, собственно, и состоит демо-версия, возможно, в полноразмерной кампании ИИ, нахлестываемый хотя бы

***...нас не покидает ощущение, что действие демо-версии разворачивается на чем-то вроде несвежей промокашки.***

скриптами, поскачет живее... Пока же заняться особо нечем: враги давят исключительно массой самых мощных на данный момент кораблей, посылают беззащитных скаутов нам прямо в зубы и делают иные запрещенные Женевской конвенцией вещи.

Хорошо, впрочем, хоть то, что в местном космосе начисто отсутствует pathfinding, i.e. корабли добираются в точку назначения строго по прямой — избавляет, знаете ли, от серьезных нервных расстройств.

## БЕСЫ

Сложная ситуация и со второй местной достопримечательностью — wormholes, являющимися по сути телепортационными механизмами, выбрасывающими наши войска в гости к превосходящим силам противника. Это конкретное новшество, надо заметить, проходит скорее не по разряду "тактические возможности", но исключительно по ведомости "палки в колеса". Пожалуйста, засеките время, когда вы впервые их увидите. Если wormholes и связанные с ними заморочки приведут вас в ярость не через пять минут, а через десять, то это может означать лишь одно: человек вы практически святой, и ангелы, скорее всего, в самое ближайшее время унесут вас с собой в рай на сверкающей колеснице.

Да, кстати. В церковнославянском языке есть слово "прелесть", обозначающее духовное состояние, при котором чем сильнее человек подпадает под власть беса, тем более уверяется в своей святости.

Я искренне не могу понять, почему некоторые люди свято уверены в том, что могут делать RTS.



*Если внимательно посмотреть на корабли, можно заметить, что их пушки честно нацеливаются на врага, повреждения искрят, а ракеты оставляют вполне пристойные инвследы. Только вы все равно не будете обращать на это внимание, верно?..*

## РАЗРАБОТЧИКИ ОБ ИГРЕ

Эрик Петерсен (Eric Petersen), продюсер и главдизайнер Conquest, в интервью Strategy Planet: "В финальной версии игры будет всего семь созданных вручную карт — всем остальным займется генератор случайных чисел. Он у нас может все что угодно: нарисовать одну простенькую карту с одной wormhole?.. Легко! Изобразить испещренную потайными ходами двенадцатиуровневую галактику?.. Пожалуйста!"

*Для удобства самых маленьких зрителей неисследованное пространство разлиновано в клетку.*



Первый взгляд

**PROJECT EDEN**
**(ДЕМО-ВЕРСИЯ)**
www.projectedengame.com

**Жанр**
TPS

**Дата выхода**
18 сентября 2001 г.
**Объем демо-версии**
22,9 Мбайта
(см. ее на нашем диске)

**Разработчик**
Core Design
www.core-design.com
**Издатель**
Eidos Interactive
www.eidosinteractive.com

**СУТЬ**
TPS в четыре руки.

**ОСОБЕННОСТИ**
Свободный научно-фантастический дизайн, слегка отдающий американскими комиксами и японскими мультфильмами, хорошие модели оружия и основных персонажей, сильнейший PSX2-акцент. А также многопользовательский режим, идентичный с одиночным, возможность замедленного действия, регенерация предметов и некоторые другие псевдоособенности.

**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ**
Windows 98/2000, Pentium II 233 (рек. Penitum III), 64 Мбайта ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-видеокарта (8 Мбайт ОЗУ), DirectX 7.0+.

*О том, что Project Eden разработала та самая (без подделки и обмана зрения) команда, что когда-то не постеснялась явить миру тот самый Tomb Raider, принято упоминать не слишком часто. Обычно — лишь в начале, в середине и в конце. Поэтому, дабы не обмануть никого в лучших ожиданиях, сообщаем, что командный шутер от третьего лица (который, впрочем, в какой-то степени и от первого — в теории) с названием Project Eden — последний продукт творчества компании Core Design, в свое время породившей Tomb Raider.*

# СЛУЧАЙ НА ПЛОЩАДИ СТОЛЕТИЯ

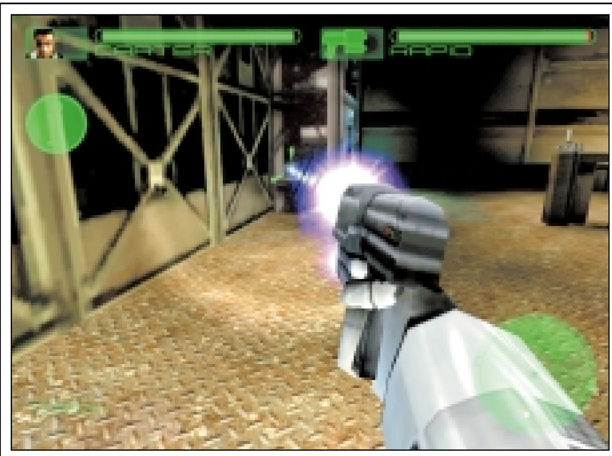
**Фраг СИБИРСКИЙ**

**НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!**
Демо-версия Project Eden не очень велика, но и со всей разведенной вокруг рекламой нам ясно представляются конечный пункт назначения и судьба релиза (темный закоулок в отделе полноценных игр, а не благоприятный пятачок этой живописной выставки частей анатомически случайных тел). Не исключаю, впрочем, честных намерений Core Design — ведь Tomb Raider тут особо ни при чем. Вообще же такое изобретение, как командный TPS (классический, строгий TPS от законодателей данной миллионной разновидности как таковой — с платформами, условно-зачетной стрельбой, бесхитростным дизайном типовых уровней) следовало бы запретить. Для неподготовленного ума образ десятка Анжелин Джоли, скитающихся по пирамиде, может оказаться непомерной нагрузкой.

На самом деле идеями Core Design, как обычно, не фонтанирует. Project Eden (PE), который намеривались выпустить на волю еще в феврале сего года, — попытка выжать до последнего уровня старое, как The Lost Vikings, недоразумение с четырьмя разнофункциональными персонажами, действующими совместно, фактически — традиционным супергуманоидом, разъятым на четыре части. Вы их знаете. Патологически неталантливый в обращении с техникой мрачный боец, славная девушка, разбирающаяся в телекамерах и системах безопасности, лысоватый и полнеющий мастер на все руки и совершенно бесполезный темнокожий молодой человек со склонностью к командованию. Вместе, по замыслу создателей,



*Как говорится, все в сборе. Когда группа следует за командиром, мы получаем супер-TPS: четыре... кхм... спины по цене одной! Впрочем, вряд ли железный зад Эмбера соберет привычное для Core Design число поклонников.*



*Из импульсного пистолета выходят собственно импульсы, прозрачный дымок и свет от укрепленного под стволом фонарика. Но сделано на ять. За версту видно — настоящий импульсный пистолет, а не какая-нибудь китайская фальшивка.*



*Абсолютный красавец Эмбер. Как он грохочет и с какой скоростью бегает! Как стреляет ракетами! К тому же не горит, не травится, не тонет — воды и кислоты в PE пока нет.*

они должны олицетворять крайне боеспособную единицу, могущую справиться с чем угодно. В исполнении Core концепция, скитающаяся по самым разным жанрам и порождающая самые противоречивые и невозможные определения, приобрела форму не тактической стратегии или логической аркады, но мирного экшена.

## КОМАНДА ЧУЖОЙ МЕЧТЫ

Картер, Миноко, Андрэ и Эмбер — специалисты по чрезвычайным ситуациям в многоэтажном стальном городе. Профессии подобраны необходимые и почетные, но слишком уж банальные, выше все они указаны. Интерес представляет лишь Эмбер — двухметровый сверкающий робот с ракетной установкой на руке (такие вещи, как правило, вызывают интерес, если только все остальные персонажи не являются двухметровыми стальными роботами).

Впрочем, вполне возможно, что "робот" — это не профессия, а состояние души... Как бы то ни было, славная группа вам и неисправность устранит, и сварит, и починит, и сбегает, и выйдет вон. Взаимные трения между членами команды, самое минимальное, на уровне приказа "следуй за мной" (если, конечно, это не сетевая игра на четыре персоны — здесь трения нелимитированы, но на ценное нововведение это не претендует — с каких это пор сетевые режимы стали в точности копировать одиночные?). Зачем нужен Картер (командир) — загадка. Смутно предсказано, что в дальнейшем парень будет опрашивать подозреваемых и открывать командирские замки.

**В пользу паяльных операций Core публично отреклась от позорного прошлого: в PE совсем нет прыжков и очень немного сражений.**

У остальных узкие задачи: Миноко взломает систему управления вертящимся резервуаром (компьютерные операции будущего в воображении Core по-голливудски предстают в качестве набора дисков, в синем секторе каждого из которых следует остановить бегущую по ободу точку), Эмбер пройдет по трубам, заполненными ядовитым газом, Андрэ нападет с паяльником на систему управления. Починка даже такой простой электроники гарантирует полчаса упоенной возни.

В пользу паяльных операций Core (когда-то сделавшая Tomb Raider) публично отреклась от позорного прошлого: в PE совсем нет прыжков и очень немного сражений. В демо-версии встречается лишь парочка отвратительно сделанных безумных клоунов с автоматическим оружием и гранатами. Они лишены лиц, крови, интеллекта и способности погибать от прямого попадания ракеты. Картер или Эмбер стоят себе под ураганным огнем и неспешно постреливают в клоунов из импульсных пистолетов. Чудовищно.

Правда, в полной PE заявлена возможность палить с двух рук, а также дисковое и парализующее время оружие. Да-да! Core



*Единственный достойный внимания участок архитектуры уровня "Площадь Столетия". Огромная транспортная труба на цепях качается вечно, амплитуда колебаний терпеливо не затухает. Так Core Design решает проблемы без прыжков. Что, тяжело?*

## МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

"The Lost Vikings с задницами", — метко, но зря откликнулся на замысел Core Design некто Пайпер Мару (Paper Maru), посетитель форума сайта **Tomb Raider: Chronicles (www.tombraiderchronicles.com)**.

"Игра разом напомнила мне Metal Gear Solid, MDK 2 и Vampire The Masquerade: Redemption. Ну и Tomb Raider, конечно. Хотя ее создателям, наверное, очень хочется, чтобы она напомнила мне помесь Hired Guns и Half-Life. Но ничего с собой не могу поделать!" — пал жертвой противоестественных страстей Джейсон Сэмуэль (Jason Samuel) с сайта **DailyRadar (www.dayliradar.com)**.



*Будучи творением Core Design, Миноко довольно-таки пропорциональна. А как она смотрит на Эмбера в перерывах между взломами систем безопасности!*



*Добрый прищур командира Картера, все-все знающего про своих подчиненных. Этот взгляд должен раскалывать свидетелей на счет "раз".*

всерьез полагает, что вернет себе былую славу, использовав в новой игре невероятно оригинальную возможность замедления действия (не slow motion или bullet time, но variable speed animation)! Совсем как в кино! Вероятно, вскоре они прозреют и пойдут бомбить офис Remedy.

## ОСТАЛЬНОЙ РАЙ

Графически все не слишком здорово. Может, это и расизм, однако демо-версии игр для консолей выглядят иначе, чем демоверсии игр для ПК, а PE выглядит именно как демо-версия игры для консоли. И не только потому, что ее скромное название затерялось под огромным неоновым знаком проклятой PSX за каким-то номером. Единственный уровень в меру бездарен. Масса бестолковых спецэффектов (особенно богаты синим электричеством сцены регенерации персонажей — да, здесь нет сэйвов, но есть регенерация персонажей) и абсолютно незрелищное действие.

Видимо, все заявленные в движке PE технические ухищрения (не забыты даже мэппинг-n-морфинг, похожие на парочку киллеров) ушли на доспехи магической четверки. Как правило, если на человека обрушить титановый нагрудник, платиновую сбрую и кучу маленьких коробочек из всех сортов нержавеющей стали, символизирующих портупею, то он примет вид врожденного кретина, участвующего в научно-фантастическом спектакле.

**…совершенно хорош и азимовский верзила Эмбер, несмотря на всю свою старомодность. Где еще встретишь сейчас робота?**

К счастью, Андрэ, Миноко и Картер — исключение из сего кобальтового правила. Эти костюмы вы уже видели то ли в комиксах, то ли в японских мультфильмах, но впечатление они производят самое благоприятное — наверное, из-за наличия массы мелких деталей (которых так не хватает всему остальному) и жизнерадостно поблескивающих поверхностей (которых тоже недостаток). Примерно по тем же причинам совершенно хорош и азимовский верзила Эмбер, несмотря на всю свою старомодность. Где еще встретишь сейчас робота?

Вообще PE силен как раз своей самой незначимой, вряд ли кого волнующей стороной — фантастическим антуражем: от бесконечного города в заставке и бессмысленных труб площади Столетия до внешнего вида импульсных пистолетов с фонариками. Если, рискнув здоровьем, ненадолго переключиться в вид от первого лица (долго такого кошмара "с видимыми руками, торсами и тенями" никто не вынесет), то станет очевидным, что исполнение импульсных пистолетов и есть высшее (а может, даже и единственное) достижение Core в игре.

Если же отвлечься от внешних особенностей, то для работы с четырьмя персонажами нужна незаурядная фантазия. Хотя бы как у Silicon and Synaps Incorporated. Фантазия Core лимитирована. Мы еще не видели некоторых вещей — парящих камер и футуристических кабриолетов, доступных к управлению, массы вспомогательных предметов, которые регенерируются по мере необходимости в тех же точках, что и персонажи, автоматических турелей (не думаю, что автоматические турели будут так уж разительно отличаться от автоматических турелей, скажем, Messiah), но уже можем предсказать большинство ситуаций будущего PE с его 11 уровнями в разных городах. Собственно, в демо-версии они все и перечислены. А сюжет... Я уже говорил, что Core Design когда-то сделала первый Tomb Raider?

*У мастера Андрэ одна рука заменена паяльником — инструментом на все случаи жизни, совсем как у одного героя Хайнлайна. Если бы паяльник был и на второй руке, починка бы шла куда быстрее.*



Первый взгляд

**WORLD WAR III: BLACK GOLD**
**(ДЕМО-ВЕРСИЯ)**
www.world-war3.com

**Жанр**
3D RTS

**Дата выхода**
Осень 2001 г.
**Объем демо-версии**
134 Мбайта
(см. ее на нашем диске!)

**Разработчик**
Reality Pump Studios
www.realitypump.de
**Издатели**
Zuxxez Entertainment
JoWooD Productions
Software AG
www.jowood.com

**СУТЬ**
Третья мировая война на движке Earth 2150.

**ОСОБЕННОСТИ**
Игра претендует на особенную реалистичность, юнитов немного, но их достоинства и недостатки хорошо сбалансированы.

**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ**
Windows 95/98/ME/2000, Pentium II 300 (рек. Pentium III 500), 64 Мбайта ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D- или Glide-видеокарта с 8 Мбайтами ОЗУ (рек. 16+ Мбайт), 200 Мбайт на жестком диске.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ**
Многопользовательская игра по локальной сети и Интернету до 8 человек.

*Жители польского города Кракова, работающие в девелоперской студии Reality Pump, подобно одному персонажу из известной сказки, движутся из будущего в прошлое. Начав свою трехмерную историю в 2150-м году, они вернулись к освоению спутника Земли, а теперь вот решили смоделировать Третью мировую войну. На смену фотонным ракетам и лазерам пришли современные пулеметы и пушки, а вместе с ними — и ответственность перед читателями иллюстрированного журнала “Солдат удачи”.*

# ПОЛНАЯ МОЩНОСТЬ

**Олег ХАЖИНСКИЙ**

**НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!**
Яркой звездой скоро засияет имя немецкого издателя Zuxxez. Поглотив игродельческое отделение польской TopWare, компания заполучила среди прочего движок Earth 2150 и в ближайший год планирует выпустить на нем аж 3 (три) игры. Возьмите карандаш, бумажку и записывайте: World War III: Black Gold, Earth 2150: Lost Souls и World War III: Panzer Claws. Характерно, что TopWare, для укорота переименованная в “Насос реальности” (Reality Pump), занимается созданием только первой игры. Остальные разрабатываются другими студиями. Получается нечто вроде игры в футбол в одни ворота. Причем мяч, пацаны, — это мы с вами.

Жалким насекомым ползем мы по телу демо-версии World War III: Black Gold, удостоенные великой чести пройти одну за другой три обучающие и одну боевую миссии. Из заснеженной Сибири Reality Pump перебрасывает нас в гостеприимный солнечный Ирак. Рельеф и здесь, и там совершенно одинаковый (чрезвычайно гористая местность), что объясняется, очевидно, требованиями level-дизайна. Обучающие миссии избыточно подробны, однако под финал — дискотека с фейерверком и кровопусканием. Игровая миссия нетривиальна, демо-версия крутится перед нами и так, и сяк: смотрите, как я еще могу. Может игра по-разному: надо провести наимодерновейший французский танк живым и невредимым через оккупированную врагом территорию, воочию увидеть, как рушится за спиной мост, найти базу дружественной армии США, разыскать альтернативный путь вновь и уничтожить врага. В World War III: Black Gold нет ничего, разумеется, что выходило бы за рамки устоявшейся формы, однако если все миссии будут сделаны так же добротно, как эта, игре придется уделить внимание.

Визуальный ряд оставил равнодушным. Память, сохранившая воспоминания о Earth 2150, рисовала в голове совсем другие картины: цветные прожектора, снег в лучах фар, игрушечные сосны, реалистичные текстуры. В Black Gold все осталось на месте, но уже не поражает воображение — тускловато, однотонно,



*Подробнейшие обучающие миссии помогут освоить все премудрости интерфейса стратегий в реальном времени. Желающих пройти подобный курс найдется немного.*

*Идет хищническое выкачивание черного золота.*



**РАЗРАБОТЧИКИ ОБ ИГРЕ**

Из всего многообразия современной военной техники мы бережно отобрали лучшее... Около 12 юнитов за каждую из четырех сторон. Таким образом, была достигнута невиданная ранее степень баланса сил. Попробуйте.

Юниты игрока накапливают опыт и переходят из одной миссии в другую. Научные достижения открывают доступ к новым видам техники и вооружения, а также позволяют модернизировать существующие — в итоге вы получаете улучшенную броню, защиту от химического оружия или новый двигатель. Химическое и биологическое оружие предназначено для "мягкого" захвата вражеских зданий и техники.

без новогоднего огонька. Недавняя "Дюна", прости господи, оставила после себя совершенно другие ощущения. Да, время не стоит на месте, и движок Earth 2150 с годами не становится моложе — только быстрее работает. Работает, надо признать, как надо — очень быстро, удобно, привычно. Впрочем, кому я рассказываю — вы же знаете Earth 2150 и The Moon Project как свои пять пальцев и представляете, чего ждать от Black Gold.

## НОВЫЙ СТАНДАРТ

"Новый стандарт реализма в RTS". Ни больше ни меньше. С такими нагловатыми лозунгами разработчики выходят на улицы наших городов. Слоган столь же привлекательный, сколь и опасный, потому что знамя реализма легко переделывается в крест, на котором очень некомфортно висится. Впрочем, пока все очень хорошо.

Третья мировая по версии Reality Pump разворачивается в наши дни на территории Ирака, Европы, России и Соединенных Штатов. Глобальный нефтяной кризис, несколько малозначащих инцидентов, но кто-то поднес спичку — и раздался взрыв. Основные участники сражения — Россия, Ирак и США, однако в процессе к ним присоединяются различные союзники. Сюжет развязал авторам руки — в их распоряжение попал арсенал самого современного оружия, стоящего сегодня на вооружении сильнейших армий мира. "Черная акула", "Акация", "Ромб" — в произвольном порядке, и это только начало списка. В команде американцев играют всем известный M1025A2 Hummer (в двух модификациях — с пулеметом или гранатометом), M1 Bradley, M2 Abrams, мобильная артиллерийская установка M109 Palladin, Patriot (куда без него), с воздуха — AH 1 Cobra, AH 64 Apache, RAH 66-Comanche, UH-60 Blackhawk и др. В демо-версии для усиления нам был придан французский танк AMX Leclerc, смертельно опасный и убийственно дорогой. Авторы постарались, насколько это возможно в убогом формате RTS, учесть особенности каждой модели и обещают, что мы заметим разницу.

В Black Gold действуют только бронированные и летающие машины — никаких людей. Разработчики специально ограничили количество юнитов с каждой стороны, чтобы не разбалансировать игру. Каждому виду техники в Black Gold есть время и место. А чтобы мы не заскучали, в игру добавили ядерное, химическое и биологическое оружие, системы подавления и прочие наисовременнейшие технические штучки.

"Реалистичность" игры не позволит нам, как в Earth 2150, создать гибрид из "Патриота" с "Леклерком", однако каждый танк разрешается модернизировать, дооснащая фильтрами, сенсорами, вооружением и т.д. Так что знаменитое научное дерево Earth 2150 никуда не делось, оно просто чуточку приблизилось к реальности.

*Удобная вещь — производимые юниты сразу же помещаются в группу с определенным номером. Вам достаточно нажать на "1" — и войска отправляются в бой. Предвижу следующий шаг — "автоатака", когда произведенный юнит автоматически атакует выбранный объект.*



## ВОПРОСЫ

Кроме заснеженных сибирских лесов и иракского песка, нас ждут еще три боевые площадки, одна из которых, по проверенным сведениям, находится в Аризоне. Места в основном обжитые, не дикие, поэтому Reality Pump постаралась оживить свои уровни по максимуму. Например, в одной из обучающих миссий как раз вдоль линии фронта проходила железная дорога, по которой строго раз в 30 секунд проезжал товарный состав. К сожалению, у меня не хватило любопытства оставить на путях один из "Хаммеров" или обстрелять машиниста из гранатомета. Попробуйте сами — только напишите мне о результатах, не забыв прислать скриншоты.

К сожалению, демо-версия скорее ставит вопросы, чем отвечает на них. Что будет с инженерами, бульдозерами и траншеекопателями, останутся ли подземные коммуникации и насколько сильно они повлияют на баланс игры? Не запутаемся ли мы в многообразии электронных систем перехвата и подавления, не вредно ли для здоровья игрока частое применение химического, а тем более биологического оружия? Ядрено ли будет бабахать ядерная бомба? На этот и многие другие жизненно важные вопросы демо ответа не дает. Поэтому я командую "вольно" и предлагаю разойтись на осенние квартиры — до выхода полной версии. Третья мировая ожидается очень и очень скоро.

Первый взгляд

**FROM DUSK TILL DAWN**
**(ДЕМО-ВЕРСИЯ)**
www.dusktilldawn.cryo-games.com

**Жанр**
Леворезьбовой трешевый 3D-шутер от третьего лица Джорджа Клуни

**Дата выхода**
Сентябрь 2001 г.

**Объем демо-версии**
71,8 Мбайта (см. ее на нашем диске)

**Разработчик**
GameSquad
www.gamesquad.fr

**Издатель**
Cryo Interactive
www.cryo-interactive.com

**СУТЬ**
Клуни с автоматом. Клуни с гранатометом. Клуни с огнеметом. Клуни с шокером и Клуни с сошедшим с ума, метающим диски CD-плейером. Бедные, бедные вампиры.

**ОСОБЕННОСТИ**
Клинический случай леворезьбового дизайна. Лечению не поддается. Неоперабелен. Но играется на удивление приятно!

**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ**
Windows 95/98/2000, Pentium II 266 (рек. Pentium II 400), 64 Мбайта ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 8 Мбайтами ОЗУ (рек. карта уровня TNT2), DirectX 8.0a.

*Даже у платформенных трешевых хитов есть мечты. Быть может, многие из них об этом не догадываются, но знающие обязательно подтвердят: консольные продукты общественного питания купаются в реках малеванной КРОВИЩИ, они тревожно шелестят своими крохотными текстурками и уж, конечно, трясут немногочисленными и плохо подогнанными полигонами. Но во сне они видят всегда одно и то же: обретение легендарного титула Трешевой Левой Резьбы (ТЛР).*

# СУПЕРКЛУНИ

**Александр ВЕРШИНИН**

**НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!**
Новый Алькатрас, по мнению французских ученых, должен располагаться не где-нибудь, а на борту огромного танкера, слегка реконструированного для содержания узников, приговоренных к условиям особо строгого режима. В качестве научного эксперимента на один из таких замечательных кораблей завозят вампиров. К несчастью для вампиров, тюремщиков, зомби и всех остальных на борту уже живет Суперклуни...

From Dusk Till Dawn (FDTD) близка к завоеванию ТЛР как никто другой. Игра трещит незаурядностью космического масштаба изо всех щелей и грозит взорваться сверхновой. Ну разве может тягаться какая-нибудь размахивающая кулачками японка или страннолицый представитель финской диаспоры в Нью-Йорке с нашим любимым обаяшкой доктором Клуни?!

**СУПЕРПРИДУРОК**
На месте Клуни лично я немедленно подал бы в суд на Cryo и шайку разработчиков FDTD. За что? За очернение образа в глазах потенциальных потребителей клунетворчества. За отсутствие текстуры на затылке. За непотребные строчки диалога. За восклицания в духе "Remember Alamo!" над трупом каждого поверженного зомби. За все хорошее.

Нет, художники поработали на славу. Фирменные наклоны головы и манера держаться безо всяких "но" выдают в суперпридурке, главном герое компьютерной игры From Dusk Till Dawn, стопроцентного Клуни. И вот когда вы с видимым удовольствием уже идентифицируете протагониста с голливудской звездой, а интеллигентного и манерного Клуни с собой, ваши уста раскрываются и из них вываливается нелепость следующего толка: "Прикончу всех, собаки!". Или: "Ни одна дверь не удержит меня!" (стоя перед наглухо закрытой дверью, открыть которую самостоятельно он не в силах). В ответ на просьбу напарника прикрыть его огнем Суперклуни отвечает: "Ты даже можешь выбрать цвет нашего номера для молодоженов, дорогой". Это нормально?!

**КОНИ**
Для участника конкурса на лучшую Трешевую Левую Резьбу — лучше не придумаешь! Татуированный, натужно брыз-



*Спи спокойно, дорогой товарищ Зомбер.*



*Какая боль! Какая боль! Аргентина-Ямайка — 6:0!*

гающий тупейшими шутками компьютерный Суперклуни разговаривает, словно попавший в плохую компанию попугайчик. Дети до шести лет включительно восторженно размахивают сосками. А еще наш герой пользуется только оружием с лазерным прицелом — и в этом Главный Фокус игры.

Проходить довольно короткую демонстрационную версию FDTD необходимо в соответствии со строгими правилами. Во-первых, не смущаться использовать самое мощное оружие из доступных — а авторы снабдили нас всеми наличествующими в игре пушками с самого начала. Во-вторых, не беречь патроны. Их там тьма-тьмущая. И, наконец, обязательно пройти демо по меньшей мере три раза подряд.

На самом деле From Dusk Till Dawn является классической приставочной тренировочной программой для развития памяти ребенка. Удовольствие от игры получаешь только тогда, когда точно знаешь, из-за какого камня выползет тот или иной гад. Глубокое удовлетворение постигает вас только тогда, когда вы заранее наводите красную нитку лазера в точку, откуда через несколько секунд появится очередная жертва. Вот тогда Суперклуни действительно блещет. Его движения становятся четкими, спокойными и наполненными глубоким метафизическим смыслом. Беспорядочно мечущаяся за лучом лазера камера вдруг обретает уверенность в завтрашнем дне: она ведет героя с упоением и мягкостью влюбленного в исполнительницу главной роли оператора. FDTD раскрывается во всей своей трешевой мощи, а вы знай себе сносите головы нечисти парой четких очередей. Загляденье!



*Суперджорджклуни.*

## ЛЕВЫЕ ОППОРТУНИСТЫ

Крамольная мысль: FDTD могла бы стать первоклассной игрой, располагай ее авторы лицензией Aliens. Она предлагает непритязательное в своей увлекательности зрелище, стрельбу по освоившим потолки вампирам. Дело в том, что, как и в Aliens, враги Суперклуни появляются совершенно неожиданным образом. Зомби и вампиры суть те же ловкие Чужие. Они спрыгивают вам на голову из ближайшего вентиляционного отверстия. С гиканьем сигают с навесных мостков, натянутых прямо под потолком. А обладающие сверхъестественными силами упыри и вовсе с легкостью тараканят по стенам и потолку.

Идешь и озираешься. Откуда подадут уток? Лазер скользит по стенам, Суперклуни водит жалом и многозначительно крутит в руках оружие. Наконец, на потолке возникает очередной клыкастый и уверенно семенит к своей цели. Палить по нему со всей дури — сплошное удовольствие. Мишень крупная, целиться легко. Гильзы летят во все стороны, комната начинает походить на звукозаписывающую студию с ее обилием дырок в стенах и потолке. Хэнд-пэинтед! Дорогие создатели Aliens vs. Predator и проч.! Учитесь. На первом месте должно быть у-веселе-ни-е. А вовсе не ходьба в темноте по сомнительно пульсирующему азимуту. Вы что, в детстве в бадминтон не играли? Охотиться на вампиров в FDTD все равно что пузырить по волану: невзыскательно, примитивно, радует конечности.

Занятие настолько привлекательно-тривиальное, что внезапно леворезьбовая панковская сущность игры сама вылезает из гнезда и падает прямо в руки. Чего только стоит setup-меню, сотворенное отнюдь не так, как это принято у гомо саспиенс. Уродливая, гротескная на вид и непонятная даже специалистам по инкской культуре (а уж они повидали многое!), эта функциональная медаль поначалу внушает суеверный ужас. Ну где это видано, чтобы графическое разрешение переключалось следующим доисторическим способом: подцепить курсором прилепленное к произведению искусства колесо и, подкручивая его, менять настройки! Даже признанные мастера леворезьбового дизайна из K-D Lab могли бы почерпнуть несколько идей у создателей FDTD. Кстати, высокая похвала.

Что дальше? Море причуд, разумеется. Основное игровое меню — более убедительное, чем самое игра. Видимая невозможность перезапустить уровень в случае безвременной кончины Суперклуни. Камера продолжает крутиться вокруг усопшего и ни на какие уговоры, кроме "Выхода из игры", не поддается. Что интересно, последняя опция тоже держит планку на высоте: "Escape from jail" вместо "Exit". Хорроршоу?

Ха. Неплохоу. Но еще не хорроршоу. По-настоящему отличноу становится после выходки в стиле незабвенного Копперфильда. Во время одной из мини-игр (упоенная стрельба из шестиствольного "Вулкана" по выбегающим с другого конца длинного коридора зомби) From Dusk Till Dawn вдруг перехватила управление, мгновенно перенесла камеру в другой конец помещения... и продемонстрировала в классическом рапиде медленное падение на спину разрезанного почти пополам зомби!! Гэг? Пародия на Matrix/Max Payne? Приз умелому пулеметчику? Пять попыток воспроизвести желаемый эффект ничего не дали. "Чудачество", — скажете вы. Мы возразим: "Левая резьба".

# ПОСЛЕДНИЙ ВЗГЛЯД

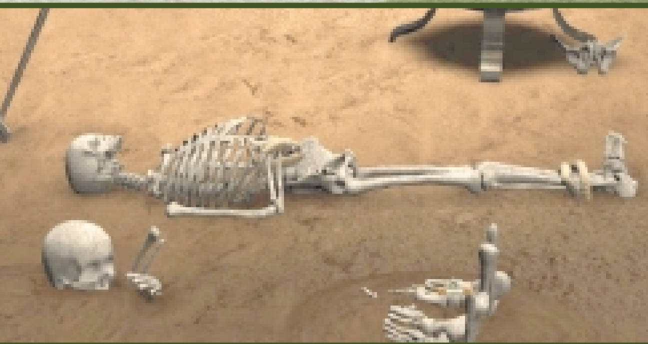


## MAX PAYNE

“When Hong Kong movies came out, every nigga gotta have a forty-five. And they don’t want one, they want two, cause nigga want to be “Da Killa.” What they don’t know, and that movie don’t tell you is a .45 has a serious fuckin’ jammin’ problem. But some niggas out there, you can’t tell them anything. They want a .45. The killer had a .45, they want a .45"




**СТР. 69**



## “ПРОРОК И УБИЙЦА-2: ТАЙНА АЛАМУТА”

“Тайна Аламута” — второе, гораздо более волнующее, гармонично противоречивое и удовлетворяющее разум путешествие, с иными целями, ритмом, тайнами пустыни.




**СТР. 56**



## SUDDEN STRIKE: FOREVER

Идея игры осталась нетронутой: сам живи, а другому дай умереть. Основная концепция та же: никогда не посылай человека туда, куда можешь послать пулю (а лучше — снаряд из гаубицы, для верности). Самый действенный прием — десантный принцип: нас ждали на кораблях, а мы с горы на лыжах...




**СТР. 53**



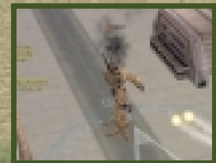
**THE NATIONS**
**СТР. 58**



**ZOO TYCOON**
**СТР. 79**



**GADGET TYCOON**
**СТР. 62**



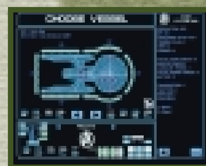
**MECHCOMMANDER 2**
**СТР. 67**



**MAX PAYNE**
**СТР. 72**



**ARCANUM: OF STEAMWORKS AND MAGICK OBSCURA**
**СТР. 48**




**STAR TREK STARFLEET COMMAND: ORION PIRATES**
**СТР. 60**



**DRAGONRIDERS: CHRONICLES OF PERN**
**СТР. 76**

Последний взгляд

## ARCANUM: OF STEAMWORKS AND MAGICK OBSCURA

http://sierrastudios.com/games/arcanum

**Жанр**
Fallout эпохи технического прогресса

**Разработчик**
Troika Games
www.troikagames.com

**Издатель**
Sierra Studios
www.sierrastudios.com

| | |
|---|---|
| **Сложность** | низкая |
| **Графика** | 2,2 |
| **Сюжет** | 4,7 |
| **Музыка** | 4,1 |
| **Звук** | 3,1 |
| **Управление** | 3,8 |
| **Интересность** | 4,4 |

**СУТЬ**
Fallout. Фэнтезийный.

**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ**
Windows 95/98/2000/ME, Pentium II 300, 64 Мбайта ОЗУ, DirectX-совместимая видеокарта (8 Мбайт ОЗУ), 4x CD-ROM, DirectX 7.0.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ**
Поддерживается многопользовательский режим игры.

*Уважаемый читатель! Редакция журнала Game.EXE имеет честь представить вашему вниманию совершенно уникальные материалы. Разумеется, обнаруженные совершенно случайно — в самом пыльном углу не какой-нибудь, а Государственной публичной библиотеки имени Владимира Ильича. Поверить в реальность всего нижеприведенного довольно сложно, а потому мы отдаем вам право судить о правдивости описываемых событий лично. Судите спокойно, мы в вас верим.*

# СКАЗКИ

Александр ВЕРШИНИН, Андрей ОМ

**НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!**
Arcanum имела все шансы стать новым Fallout. С ее оригинальным концептом, разнообразием скиллов и магии, обилием квестов и локаций. К несчастью, игра катастрофически несбалансирована. Выполнение квестов практически не поощряется опытом, а монотонные драки в подземельях вскоре превращаются в настоящее Diablo. Плюс глупейший сюжет. Впрочем, Arcanum сохранила уникальный дар Fallout: желание проходить игру снова и снова, создавая других персонажей и отыскивая новые локальные повороты сюжета и диалогов. Ну что тут скажешь: почти хит.

О времени написания данных манускриптов можно только догадываться. С одной стороны, авторы сообщают о самых невероятных вещах: магической телепортации, чудесном возвращении из мертвых, вызове духов огня или земли, — но воспринимают их как нечто совершенно обыденное и повседневное. Сказка? С другой стороны, они превосходно осведомлены о существовании пороха, парового двигателя и даже электричества! Быль? Решать вам. Древний труд под красивым названием “Of Steamworks and Magick Obscura” теперь в ваших трепещущих руках. Вперед, читатель!

**МАГ**
Раса: Half-Elf
Возраст: 35 лет
ST: 8 IN: 8
CN: 7 WP: 4
DX: 9 PE: 8
BE: 9 CH: 4
Magick Tech Meter: +35
Биография: Only Child
Спеллы: Harm, Minor Healing, Halt Poison, Plague of Insects, Orcish Champion



*Что это, ностальгия по Ultima Online? Интерьеры похожи до боли.*

Мое имя вам ничего не скажет. Какое значение имеет ярлык? Он меняется от одного перерождения к другому, лица беспорядочно мелькают в бесконечном вращении колеса времени. Остается только суть, бессмертная эссенция, душа. И дело. Любая моя инкарнация находится в состоянии бесконечной борьбы. Вечный воитель. Бессмертный странник. Мои нынешние умения позволяют мне заглянуть за страницу этого измерения, поддеть взглядом время и украсть частицу запрещенного знания.

Когда-то, в прошлом или будущем, меня называли "The Chosen One". Моим домом был мрачный, выжженный техногенный мир, переживший ужасную катастрофу. Что-то связанное с экспериментами по расщеплению атомного ядра. В другом месте я носил имя "The Nameless One". Я был бессмертен, путешествовал между измерениями. И не обладал властью над собственной памятью. Не знаю и знать не хочу, как я выбрался из замкнутого круга вечной жизни. Я стою у истока новой дороги. Мир носит красивое имя Arcanum. Я вошел в него в огненном дожде, пролившемся на землю осколками металла и обрывками парусины (мой примитивный летательный аппарат не осилил спарринга с законами физики). Я — единственный уцелевший. Один. Как обычно. Из маслянистого дыма появляется фигура и дрожащими губами выводит: "The Living One". Вздох, ухмылка. Ну вот, началось.

Мой новый последователь (Вечный Компаньон?) поведал мне немного обо мне. Нынче я — давно ожидаемая реинкарнация могущественного эльфийского волшебника и полубога. Мой предтеча Nasrudin успешно выполнил миссию по нейтрализации вселенского зла, предотвратил разрушение мира и удалился в этер. Мне придется поставить ремейк древнего спектакля: остановить безумного соперника, предотвратить аннигиляцию Arcanum. Не стоит устраивать Апокалипсис просто потому, что это кажется забавной шуткой. Не все могут похвастаться столь тонким чувством юмора и уж тем более воспринять подобное должным образом.

Тем временем я обнаружил в Arcanum нечто уникальное, не виденное мной ни в одном из предыдущих (или последующих) перерождений. А именно удивительный конфликт между двумя обычно мирно сосуществующими философскими учениями: магией и технологией. Здесь они намертво сцепились друг с другом, и настоящий естествоиспытатель не может просто пройти мимо подобного парадокса.

***Когда-то, в прошлом или будущем, меня называли "The Chosen One". Моим домом был мрачный, выжженный техногенный мир, переживший ужасную катастрофу.***

Между тем магия все еще крепко держит Arcanum. Обладатель диплома волшебника и умеющей варить головы может добиться многого в этих местах. Шестнадцать школ? Глупости. Целеустремленному и здравомыслящему достаточно двух или трех. Причем проходить курсы до самого конца совершенно не обязательно. На первых порах поможет некромантия: самые примитивные заклятья черной (Harm) и белой (Minor Healing) школ обеспечивают мага всем необходимым. На заключительных этапах пригодится Quench Life или Disintegrate — все зависит от вашей меркантильности. Оба заклятья мгновенно убивают противника, но дезинтеграция еще и испепеляет все пожитки жертвы. В принципе, обидно.

Примерно на полпути я понял, что тратить свои силы, рисковать собой и участвовать в потасовках просто глупо. Если мои саммонерские способности позволяют сотворить из воздуха здоровенного огра, чья единственная цель в жизни состоит в проламывании черепов любого размера и толщины, — зачем усложнять процесс? Я смело шагаю по подземельям, зная, что в любой момент могу призвать на помощь пару непревзойденных бицепсов. Постепенно крестовый поход против зла превращается в увеселительную прогулку: я даже не утруждаю себя древними приемами приостановки времени в течение боя. Не сегодня, находясь далеко отсюда, мы называли такие вылазки "Diablo style".

Я пишу эти строки перед финальной конфронтацией. Нет, я не боюсь проиграть — даже не верю в подобную возможность. Просто по окончании схватки я могу оказаться совсем в другом месте и абсолютно другим человеком. Меня не волнует, кому достанется слава, пусть даже тому наглому эльфу, которого я недавно встретил. Называл себя "вернувшимся Насрудином". Ну и пусть. Для меня важно сохранить воспоминания. На тот случай, если пьесу придется ставить



*Ваше королевское величество, ваша казна успешно очищена от драгоценностей, предметов роскоши и дензнаков. В наших рядах потерь нет!*



*Типичное содержимое карманов героя средней руки. Что ни вещица, то предмет первой необходимости! И это не вспоминая о том огромном куске мифрила, который спрятан в quick-слоте.*



*За варварское поведение вы, молодой человек, награждаетесь заклинанием Harm.*

еще раз. В прошлом или будущем — не суть. Пожелайте мне удачного перерождения. Та нелепая история со вселением в парализованное тело слабоумного карлика до сих пор заставляет мой мозг болезненно вибрировать и включать потовые железы в режиме тройного усердия.

**ТЕХНАРЬ**

Раса: Dwarf
Возраст: 100 лет
ST: 9 IN: 9
CN: 9 WP: 8
DX: 7 PE: 9
BE: 8 CH: 7
Magick Tech Meter: -44
Биография: Magick Allergy
Умения: Repair (0.5), Picklock (0.5), Disarm (0.5), Firearm (3.5)
Специальные умения: Handcrafted Flintlock

Определенно, в двигателе что-то нужно менять. Чихает, кашляет, заикается, страдает от аритмии. Я бы поставил Pratt & Whitney, иначе дела не будет: экран плотно привязан к моей макушке, scroll работает только на небольшие расстояния. То есть вы не можете просто передвинуть камеру в нужную часть города, указать мне туда направиться и, пока это происходит, заняться осмотром достопримечательностей или инспекцией местных пабов на предмет с кем подраться. Нет, вы обречены смотреть мне в лысину и, хуже того, держать зажатой мышекнопку. Некритично, ездить будет, но, начальник, вы с ней наплачетесь. P&W, да чтоб от "Боинга"!..

*Raven — хорошая девушка с любой точки зрения. Кроме двух: она тратит стрелы с ужасающей скоростью и ей около пяти сотен лет.*



Нет, подкрутить ничего не получится — и так тормозит. То есть я совершенно не понимаю, с чего ей это делать на почти полутора гигагерцах CPU. Infinity, который даже в свои годы выглядит приятнее, удовлетворяется четырьмястами мегагерцами и не жужжит. Тот, который от Fallout Tactics, иногда тоже, конечно, показывает зубы — так там зато какая детализация, командир! Конфета! Персик! А это — нет, нет, надо все менять. Здесь не до спецэффектов.

**Я был бессмертен, путешествовал между измерениями. И не обладал властью над собственной памятью. Не знаю и знать не хочу, как я выбрался из замкнутого круга вечной жизни.**

С боями получше, фактически автоматическая коробка: вперед-назад (real time — turn based, Blizzard — BioWare) и нейтральная (fast turn based). С последней осторожнее — работает, но барахлит. При применении начисто отключается анимация персонажа. Вы готовы к тому, что я при моей комплекции буду порхать по карте форменной белой горячкой и наносить врагам удары, не двигая при этом руками-ногами?.. Сомневаюсь.

Что значит — не будете пользоваться?! Только пошаговым?.. А есть готовность к тому, что персонаж, не заточенный специально под рукопашный бой (здесь все-таки не мясной IWD, не говоря уже о D2), будет попадать куда следует в среднем один раз из пятидесяти шести и геройски гибнуть при встрече с каждой (еще раз: с каждой) помойной крысой?.. А придется комбинировать: мелочь давить в реальном времени, что, конечно, недостойно офицера и джентльмена, крупнокалиберных же персонажей вдумчиво шинковать в пошаговом режиме. То есть здесь тюнинг сделаем и нормально — но это лишь в смысле fighters. Магия и пулевая стрельба — только в пошаговом, только. Пробовали на полном ходу разбираться, что обозначает каждая из пиктограмм в quick spell?

Так, ну что у нас еще по технике? Интерфейс ничего, ухватистый, но не шедевр, не Fallout. Смотрите — фанерный. Пальцем ткнешь — рассыплется. Говорил же — надо было нержавейку брать.

**МОШЕННИК**

Раса: Elf
Возраст: 200 лет
ST: 5 IN: 8
CN: 4 WP: 9
DX: 7 PE: 8
BE: 15 CH: 11
Magick Tech Meter: +15
Биография: Lady's Man
Умения: Persuasion (2)

Уверен: все получится. С тех пор как проклятое детище гномов помпезно обрушилось с небес, я стал тенью колдуна. Уверен: он ни о чем не догадывается. Это мой шанс стать знаменитым.

В мире слишком много простаков — рай для таких как я. Знаменитое эльфийское тщеславие, высокородная надменность, смазливая физиономия, достойная лучших ораторов харизма и стопроцентная уверенность в собственных словах отпирает все замки.

Язык — самое тонкое и хитроумное оружие в мире. Ни маги, ни технологи еще не придумали ничего лучше. Я проскальзываю сквозь ловушки, обхожу барьеры, не получив ни единой ссадины и даже не запачкав полы свое-

го элегантного сюртука. Разумеется, пошито в столице. Лучшим кутюрье. Монокль, высокая шляпа-цилиндр, тонкая трость и дорогие перстни на обеих руках. Людишки стонут от восторга и благоговения при одном виде столь изысканного джентльмена. Их мозги кипят от восхищения, и будь у них хвосты, они виляли бы ими почище спаниелей. Love! — это когда отношение к вашей особе перепрыгивает за 100 процентов. Пара слов — и простак отдаст тебе ключи от пояса верности собственной супруги!

Низкоинтеллектуальные субъекты у моста заслужили свой Harm. Я представился членом гильдии воров, путешествующим инкогнито. Пара намеков на знакомство с мастером гильдии — и босяки отменяют пошлину в 1000 золотых, делятся со мной добычей и с поклонами провожают через мост. Ослы! Ничего удивительного, что колдун уложил всех троих слабеньким заклинанием, просто удалившись на максимальное расстояние. Они не понимали, что происходит, вплоть до того момента, когда пришла пора подыхать.

Ну а мой маг не перестает веселить. Взял в услужение не кого-нибудь, а клирика и технаря! Одновременно. Каждый раз, когда тупица-целитель пытается излечить своего бестолкового коллегу-гнома заклинанием, у меня начинаются колики. От смеха. Ведь спеллы не работают! А он знай тратит свою энергию — одно из пяти заклинаний выгорает. Комики, ей-богу! А гном в это время смастерил что-то вроде миноискателя, для локализации ловушек. Только тот не работает без батареек! Ик, ик, ик! Ой, простите, смешно невероятно.

Это бордельеро процветает по всей стране, уж поверьте. Конфликт магов и технологов лишь самое очевидное проявление поглотившего Arcanum вируса бестолковости. Даже королевская казна — и та практически

*Гномы любят вычурные гостиные комнаты. Ну кто еще догадается сделать потолок в тридцать метров, а вместо светильников вывести газовые трубы прямо из близлежащего месторождения?!*



без присмотра! В южной столице Caladon мне довелось забраться прямо в королевские апартаменты. Кухня, чердак, вентиляционные отверстия — вот и весь фокус. Последним препятствием стала парочка полуогров 35-го уровня вместе с гномом 40-го. Не проблема! Мой карманный огр и замечательная собачка (лично спас от смерти под хулиганской ногой,

***Я стою у истока новой дороги. Мир носит красивое имя Arcanum. Я вошел в него в огненном дожде, пролившемся на землю осколками металла и обрывками парусины...***

натурально) растерзали их в клочья. Вдвоем. Будучи где-то в районе 25 уровня, — все члены нашей партии получают повышение одновременно.

Как и наш "друг" Маг, я считаю себя выше любых рукопашных. Это единственное, что нас связывает. Мое лицо слишком красиво, чтобы на нем могли оставаться шрамы от шальных пуль. Пока наши компаньоны бегают по округе, проламывая черепа, мы спокойно стоим и дожидаемся окончания всеобщего переполоха. Однажды, при взятии горного перевала, я морально раскис и решил помочь своим. Знаете, чем это закончилось? Первый же демон исполосовал меня до неузнаваемости. Люди перестали влюбляться в меня с первого взгляда! Слава богам, правильная жертва на правильном алтаре дезавуировала недоразумение и вернула безупречную гладкость коже.

За прогулку по одному подземелью я получаю два-три уровня. Не пошевелив и пальцем. И это пустяки по сравнению с тем, как гребут опыт настоящие костоломы! Награды приходят слишком быстро, даются слишком легко. В этом нет ни вызова, ни связанного с преодолением сложностей мазохистского удовольствия. Знай совершенствуйся. Скиллов очень много, но процесс их шлифовки осложняется требованиями к физическим характеристикам. Мне пришлось бесконечно упражнять свою харизму, чтобы достичь мастерских высот в Persuasion, умении убеждать людей. Страшно даже представить, сколько пота и крови тратят на самосовершенствование те же стрелки-технари! Им приходится одновременно поднимать несколько физических характеристик

**МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ**

Крис Андерсон (Chris Anderson), рецензент-резидент сайта **PC Zone (www.pczone.co.uk)**, жалуется на графику и хвалит все остальное: "Пусть сюжет Arcanum не столь оригинален, но вот то, как он изложен... Гениально! Диалоги остроумны, многие квесты выполняешь исключительно ради того, чтобы посмотреть, чем все закончится..."

*Паучок даже умеет кастить спеллы. Впрочем, пугает совсем не это, а его длинные острые лапки.*





*Arcanum использует очень интересную схему обнаружения ловушек. Видите эти разноцветные пиктограммы на полу? Вот и персонаж их тоже видит и старательно обходит. Отличная идея!*

и море технических умений. А потом обнаруживается, что у них нет сил, чтобы поднять с земли elephant gun, который они только что с превеликим трудом смастерили!

**КОСТОЛОМ**

Раса: Half-Ogre
Возраст: 20 лет
ST: 14 IN: 4
CN: 10 WP: 8
DX: 10 PE: 8
BE: 3 CH: 4
Magick Tech Meter: 0
Биография: Troll Offspring
Умения: Dodge (2), Melee (2)

Как я есть, конечно, состою на платформе и полуинтеллигентный получеловек со средним техническим по классу "оператор станков с ЧПУ", прошу обратить внимание, что избушка на окраине поселка городского типа Shrouded Hills подозрительна в смысле самогону и магических зелий, каковые тамошняя ведьма варит, несмотря на высочайшие запреты, а трудовому недочеловеку отпускать по специальной цене гнушается, ругательски бранится, что, дескать, когти с рождения не чищены и из пасти разит, и на порог не пущает — хушь плачь. И в снадобья добавляет для скусу сушеные пельсинные корки, отчего потом блюешь сверх нормы.

А где тут когти почистишь, когда трудовой получеловек и как есть на производстве вздохнуть даже некогда, а в карманах вместо маникюренных ножниц — шайтан-трава, какие-то пружинки и я не знаю вообще что. Как ни комбинируй, получается minigun. Я пробовал по-всякому. Святый крест.

Также довожу до вашего сведения, что хамские серые собаки "волки" совсем распоясались, кусают трудового недочеловека за ноги и через это насусливают штанину. Я сначала думал, что это пиксели. А это "волки". Означенные "волки" тоже, вне всякого сомнения, очень подозрительны: у нас в Fallout, где я с отличием закончил супермутантское СуперПТУ им. Нельсона Манделы, "волки" были и то лучше. Да и не "волки" то были, а волки. А было это, дай Бог памяти, пять лет назад, да. "Волков" я, конечно, скажем, поучил верной резиновой дубинкой, но неприятный осадок остался. И штанины насуслены сверх всякой меры. Но ужо. Один эльф сказал, что уровней через десять я буду "волков" давить не глядя, как муравьев, или сказать вшей, единым разве кликом. И форменная то есть дьябла начнется.

***Я — единственный уцелевший. Один. Как обычно. Из маслянистого дыма появляется фигура и дрожащими губами выводит: "The Living One". Вздох, ухмылка. Ну вот, началось.***

А ландшафты напоминают даже не дьяблу, нет, а UO, где я, бывалоча, по молодости мотал срок. Только фигурки NPC покорпулентнее. Разрешение постыдное, окошко также маленькое (типа "амбразура", или сказать смотровая прорезь в ватерклозетной двери), интерфейс из песни не выкинешь и в карман не спрячешь. Хушь плачь.

А то, что углы у них все прямые, мне даже нравится. Не люблю я вот этого — острые, тупые... Незачем. А что горы квадратами и что река поворачивает всегда строго на 90 градусов, так ведь я, чай, не в Neverwinter Nights. То-то и оно-то. А ты говоришь — Infinity Engine.

(Огр Петрович, которому я, конечное дело, не верю, сказал, что это все специально, чтобы с нашим Fallout путали.)

Посмотреть, конечно, у них не на что. А то еще вот придумают паровоз и на нем ездят. И если уж дирижабль разбитый валяется — то на несколько экранов. На это у них деньги есть!

Также не жалели казенного довольствия на звуковое оформление. В PST или там BG, бывало, проговорят нехотя первое предложение, а потом сиди читай. А здесь нет, нет! С выражением то есть натурально все до самого конца проговаривают. И арфы, арфы на заднем плане. Хоть я от арф и завсегда в Ригу еду. Мне, конечно, проще, чем пацанам: Скар поэмы заворачивает экранов по пять. А я, как есть квазичеловек полуинтеллигентный, то объясняюсь только посредством "Гы" и "Argh", при помощи каковых идиом могу выразить даже самую богатую оттенками и полутонами мысль. Хотя лучше бы, конечно, жестами. Но об этом, как говорится, можно только мечтать.

Засим, как я есть состою на платформе и в ячейке и гневно осуждаю звездно-полосатых агрессоров, прошу записать меня на прием к доктору психиатру. Потому что когда я вижу закрытый сундук, то теряю всякий недочеловеческий облик и самоконтроль, пока его не открою.

То же и с людьми. Так что если кого надо арматуриной, это я завсегда. Обращайтесь.



*Хваленое чудо науки — choo-choo-воз. Вопреки уверениям авторов, от присутствия магов не ломается и не взрывается. Проверено: спрайт!*



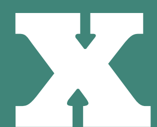

# ХОТЯТ ЛИ РУССКИЕ ВОЙНЫ?

*Игра, в которой все великолепно, — а нужен ли ей аддон? Зачем в шахматы добавлять новые (скажем, красно-синие) клетки, изобретать новые фигуры? Казалось бы, идеал RTS достигнут, чего вам боле? Риторический вопрос. Ведь общеизвестно — хорошего много не бывает.*

**Александр МЕТАЛЛУРГИЧЕСКИЙ**

**НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!**

Довольно трудно писать рецензию на аддон в отрыве от игры-оригинала, поскольку достоинства первого напрямую растут из добродетелей второй. Идея игры осталась нетронутой: сам живи, а другому дай умереть. Основная концепция та же: никогда не посылай человека туда, куда можешь послать пулю (а лучше — снаряд из гаубицы, для верности). Самый действенный прием — десантный принцип: нас ждали на кораблях, а мы с горы на лыжах...



Хотят. И не только русские с прусскими — все хотят. А потому ждали, надеялись и т.п. Оказалось, не зря. Ожидания оправдались, надежды подтвердились, т.п. тоже не отстают. Встречайте — младший брат лучшей на сегодня германо-отечественной игры "про войну" достиг наших CD-приводов.

Самая интересная деталь боекомплекта — редактор уровней и миссий, на редкость примитивный и потому несложный в освоении. Ваш покорный не испытывал такого детского восторга уже давно, примерно со времен появления в нашей милой стране первой видеоприставки (censored, конечно, но не смог удержаться): помните, там можно было нарисовать уровень, а потом разъезжать по нему на танке? Ах, если бы наше дорогое начальство захотело договориться с Fireglow (уже захотело, уже договаривается. — **Прим. нач.**) на проведение конкурса уровнестроения или даже модоконструирования для Forever!..

*Артиллерия — главный козырь в любой миссии.*



Последний взгляд

**SUDDEN STRIKE: FOREVER**

(“ПРОТИВОСТОЯНИЕ-3: ВОЙНА ПРОДОЛЖАЕТСЯ”)

www.suddenstrike.com

**Жанр**
Мозголомная RTS

**Разработчик**
Fireglow

**Издатель**
CDV Entertainment AG
www.cdv.de

| | |
|---|---|
| **Сложность** | выше средней/настраиваемая |
| **Графика** | 4,5 |
| **Сюжет** | 3 |
| **Музыка** | 3 (увы, новых треков нет) |
| **Звук** | 5 |
| **Управление** | 5 |
| **Интересность** | **4,9** |

**СУТЬ**

Вполне достоверный симулятор Второй мировой получил достойное продолжение.

**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ**

Windows 95/98/2000, Pentium 200 (рек. Pentium II), 32 Мбайта ОЗУ (рек. 64 Мбайта), 4x CD-ROM, SVGA.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ**

После установки аддона папка с игрой потолстеет до 460 Мбайт.



*Не ходите, дети, в Африку гулять…*

## СТРОГОЕ НОРМИРОВАНИЕ

Хорошего помаленьку — вот новый девиз Fireglow. Скажите, чего вы ждали от аддона? Новые кампании? — пожалуйста, четыре экземпляра, по одной на каждую из воюющих сторон. К сожалению, все они до безобразия коротки — по три миссии на нос. Вы уже в курсе, что Allied разделились на два лагеря — English и American (отсюда и дополнительная, четвертая, кампания)? Даже невозмутимо-флегматичные жители туманного А. не смогли ужиться с миротворцами всея планеты и в срочном порядке передислоцировались в Африку. Там и воюют. Специально ради такого случая добрые разработчики нарисовали пустынные ландшафты: пальмы, минареты, обжигающий песочек. Красота и дежа-вю — того и гляди, из-за соседнего бархана раздастся ехидный комментарий "Wormsign!".

Чем еще порадовали? Четыре свежие одиночные миссии (по крайней мере так написано на коробке, хотя я насчитал их семь штук) и 10 многопользовательских призывно светятся в меню, выглядят многообещающе и обнадеживающе и вообще приглашают немедля намотать на гусеницы любого, кто осмелится выступить против храброго меня, будь то AI или более живой и сообразительный соперник. Готовых уровней мало — не беда, ведь теперь в наше распоряжение попал неплохой редактор: сам рисую, сам воюю. Играть стало чуть сложней — аддон явно рассчитан на тех, кто преодолел все тяготы предыдущих сражений Sudden Strike. Зеленые пусть сначала оригинал осилят.



*В присутствии НКВД даже танки стоят навытяжку.*

Здесь, к сожалению, придется притормозить и перейти к следующему пункту, помеченному в wish-list крупным крестиком, — "новые юниты". Куда ж без

***…добрые разработчики нарисовали пустынные ландшафты: пальмы, минареты, обжигающий песочек. Красота и дежа-вю — того и гляди, из-за соседнего бархана раздастся ехидный комментарий "Wormsign!".***

них. Нынче приличный аддон и аддоном не сочтут, ежели в нем не будет новых видов войск. Желая добавить игре атмосферы, разработчики еще раз пролистали исторические хроники, вспомнили рассказы дедушек-фронтовиков и выдали нам, благодарным игрокам, в пользование около 30 новых видов подчиненных. Новоприбывшие в большинстве своем мало отличаются от уже существующих юнитов, а потому создается некрасивое впечатление, что их сделали "для мебели", просто "чтобы было". Хотя есть и приятные исключения. Среди особо ценных приобретений — генералы с дальнозоркими биноклями, медики, кошмарно дальнобойные гаубицы и суровые сотрудники НКВД. Да, да, те самые ответственные товарищи в кожаных бронекуртках, бдительно следившие с безопасного расстояния за боевыми действиями. Как ни странно, возможность штыковой атаки вновь обошла нас стороной...



*Через минуту я разверну гаубицу и утихомирю остатки вражеских войск.*

## BATTLEFIELD YOGA

Быть командармом в Sudden Strike: Forever легко и приятно. Расслабляет. Медитации в Q-позе (правая рука наматывает мышью километраж, пальцы левой перебирают qweasd) благотворно влияют на здоровье граждан. Я спокоен как удав, потому что знаю: в опасный момент меня спасет клавиша Pause, а подстрахуют ее сакральные нервосберегающие соседки F11 и F12. Забываю обо всем и наверняка напоминаю окружающим богомола: неподвижно изучаю монитор, обдумывая, с какого фланга лучше потрепать неприятеля, и всем ли раздал приказы. Затем снимаю игру с па-

узы и так же неподвижно наблюдаю. Быть наблюдателем тоже интересно: картинка в разрешении 1024x768 может претендовать на фотореалистичность, а вполне осмысленные действия подчиненных и просто гениальные на их фоне маневры противника могут сойти за ожившую панораму битвы при неизвестном бюргерском городке. Хоть на пленку записывай и показывай детям под видом исторического экскурса в годы войны. Если отключить не слишком удачную музыку, то сквозь лязг гусениц можно будет отчетливо услышать "Патроны подавай!" и "Ё-маё...". Не поверите — так сильно греет душу, просто не выразить.

Играть стало легче, играть стало веселей. Появившийся регулятор сложности изменяет именно сложность, а не легкость игры. Даже если он находится в позиции "easy", не ждите от соперника теплого приема и более халатного отношения к игропроцессу — чуть зазеваетесь, и будете безжалостно раздавлены. Компьютер не дремлет. Никогда.

Множество мелких, но весьма и весьма полезных нововведений заметно упрощают игровой процесс. За полгода все представители техники научились сдавать назад, что заметно облегчает управление и разрешает неповоротливым тяжелым танкам совершать чудеса ловкости, ушло маневрируя и избегая гибели под градом минометных снарядов. Честно признаюсь: навскидку не припомню ни одной RTS, в которой техника умела включать заднюю передачу. Это позволяет мне смело поставить еще один плюсик в графе "реалистичность".

Впрочем, что это я? Жизнеподобность игры, пленившая меня полгода назад и с тех пор не отпускавшая, кажется, слегка сдала позиции. К примеру, где это видано, чтобы русский генерал вперевалку носился по сопкам Манчжурии с биноклем наперевес, как распоследний конскрипт? Какое вопиющее несоответствие действительности, а, тов. Яковлев! Даже дети знают, что если генералу срочно куда-то нужно, то он берет машину или замполита.

Особенность игры, вызывающая стойкое сомнение, — снайперы. В жизни они, как известно, работают только с живыми клиентами, состоящими из мяса и костей, а в Sudden Strike: Forever не погнушаются с двух точных выстрелов разнести в щепы грузовичок или сорвать башню несчастному легкому танку. Как

**Играть стало легче, играть стало веселей. Появившийся регулятор сложности изменяет именно сложность, а не легкость игры. Даже если он находится в позиции "easy", не ждите от соперника теплого приема и более халатного отношения к игропроцессу — чуть зазеваетесь, и будете безжалостно раздавлены.**

была в оригинале неясность со стрелковым оружием, так ее и не исправили, забыли. Предлагаю дружно закрыть глаза на эту оплошность — в конце концов, мы хотим играть, а не штудировать ТТХ каждого юнита и пристально изучать зигзаги истории (я ее действительно не очень люблю и по внутриигровым событиям постигать отнюдь не собираюсь).

*В лимузине сидит важная птица — германский генерал. Приказано охранять.*



Так уж получилось, дорогой читатель, что я не могу достоверно ответить тебе на злободневный вопрос, были ли на вооружении СССР в 42-м году полевые медсестры и медбратья, способные за считаные минуты вернуть в строй даже Рамсеса III.

Как бы там ни было, берусь утверждать: реализм все-таки присутствует — ведь снаряд, выпущенный из положенной на бок пушки, не стремится залететь за угол дома по параболе. А то, что в игре встречаются некоторые неувязки и отклонения, так с этим ничего поделать нельзя. По статистике, на две сотни пчел, несущих в улей мед, приходится одна, груженая дёгтем.

Как жаль, что аддон вышел летом, когда душа требует солнца, воздуха и воды и разрывается между противоположностями "выехать на природу подышать свежим воздухом" и "погонять танки по осенним ландшафтам". Играть в Forever долгими зимними вечерами было бы много сподручнее — нет такого количества сильных отвлекающих факторов. Оторваться же нет никакой возможности... И понимайте эту фразу, как хотите. За неоправдавшиеся ожидания мы, дорогая редакция и лично я, Металлургический, ответственность нести не собираемся.

**P.S.** Напоследок, дорогой читатель, я хотел бы тебя кое о чем предупредить. Пожалуйста, даже если ты "не силен в языках", предпочти локализованной иноземную версию игры. Ибо первая (от "Руссобита-М") настолько, скажем мягко, неудачна, что даже и говорить о ней не хочется — места в журнале и нервов в голове жалко.



Последний взгляд

**“ПРОРОК И УБИЙЦА-2: ТАЙНА АЛАМУТА”**

**Жанр**
Квест

**Разработчик**
Arxel Tribe
www.arxel.com

**Издатели в России**
“Нивал” www.nival.com
“1С” www.1c.ru

| | |
|---|---|
| **Сложность** | высокая |
| **Графика** | 4,4 |
| **Сюжет** | 5 |
| **Музыка** | 5 |
| **Звук** | 4,9 |
| **Управление** | Пиксель-хантинг |
| **Интересность** | 5 |

**СУТЬ**
Противоположная сторона Востока.

**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ**
Windows 95/98/2000, Pentium 200 MMX, 32 Мбайта ОЗУ, SVGA (2 Мбайта ОЗУ), 8x CD-ROM.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ**
160 Мбайт на жестком диске




# ВТОРОЕ ПРОРОЧЕСТВО

*Тусклая, запыленная “Тайна Аламута”, с ее непростительными длиннотами и многочисленными недоговоренностями, изобилием графических промахов и неграфических шероховатостей, является тем не менее законченным и безнадежным шедевром. Требуется совсем незначительное усилие (том же “Пророк и убийца” признавал лишь максимальную концентрацию) воли, чтобы нырнуть и раскрыть глаза в его прозрачных глубинах, бездне смыслов, красот и замечательных жанровых находок.*

**Маша АРИМАНОВА**

**НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!**
Не следует рассматривать “Тайну Аламута” как подневольное продолжение “Пророка и убийцы” — эпическая сага Arxel Tribe необъяснимо существует в качестве двух самостоятельных квестов. Да, их сюжетные линии идеально состыкованы, пригнаны очень плотно, и выпусти какой-нибудь склонный к антологиям издатель обе части под знаком единой игры (что, кстати, собирается проделать Dreamcatcher Interactive в Северной Америке), никто и не заметит, когда и как одна история переходит в другую. И предмет у них один (жизнь Танкреда де Нерака), и герои сквозные, и манера исполнения одинаковая. Но это разные истории. “Тайна Аламута” — второе, гораздо более волнующее, гармонично противоречивое и удовлетворяющее разум путешествие, с иными целями, ритмом, тайнами пустыни.

Квест “Тайна Аламута” не так богат визуально, как его предшественник. В этот раз Arxel Tribe поставила на внутреннее содержание — что вовсе не означает, будто “Тайна” совсем лишена совершенных видов Востока. Мы больше времени проводим в кельях, склепах, рудниках и меньше — под звездным куполом, не посещаем дворцы и сады Иерусалима и, пожалуй, подзабыли, как выглядят минареты. Но по-прежнему то и дело получаем уколы в зрачок, моментальные снимки на радужке, столь идеальные, что следовало бы проставить на каждом торговую марку Arxel Tribe, будь то глаза настоятеля, облепленный глиной саркофаг, египетские статуи в погребальной камере или внутреннее убранство и планировка собора Святой Катерины.

Неудач больше, чем обычно: почему-то художникам Arxel Tribe никак не даются гурии, а



*Прибывший из концовки первой части конкурент и бывший соратник де Нерака. А вы хотели бы управлять таким страшилищем? Хотя Танкред стал старше и мудрее, он все равно остается лучшим из всех героев квестов от первого лица.*

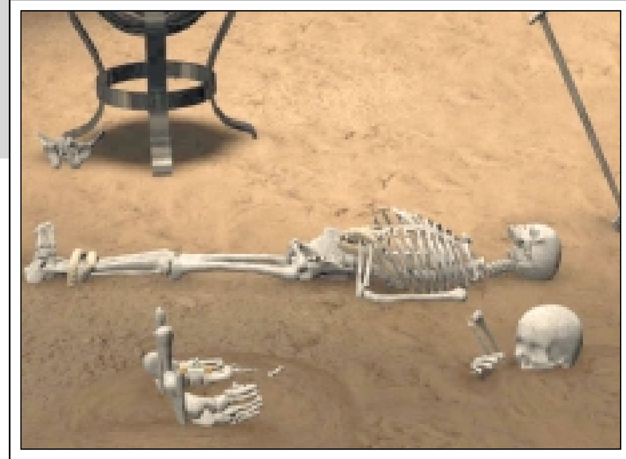
гурии играют ну очень заметную роль в "Тайне Аламута". Тем удивительнее общая, позолоченная солнцем, картина, неспешная смена планов, сверкающая поверхность Мертвого моря. Наверное, с современной техникой "Тайна" утратила бы это свое умиротворенное, океаническое внешнее колыхание, столь важное для общего замысла квеста.

## КЛЮЧИ ОТ АЛАМУТА

В нормальном состоянии Arxel Tribe и так щедра по квестовой части — в берсеркерском раже, интеллектуальном трансе "Тайны Аламута" она просто чудовищно расточительна. Налицо вдохновенная импровизация на свободные квестовые темы: от ударного марафона из смертельных ловушек Аламута, открывающего игру (и шипы, и ямы с кислотой, и отравленные поцелуи), и до финальных откровений в заброшенных копях, фантастических жертвоприношений и войны с призраками. Если существует генетически высший уровень мастера — актер для актеров, литератор для литераторов,— то в "Тайне" Arxel Tribe смело можно назвать разработчиком квестов для разработчиков квестов. Авторы трансформируют привычные приемы, добавляя последний, совершенно неожиданный шаг, или поначалу добродушно высмеивают глупую загадку, а затем демонстрируют, как настоящие асы поступают с такими умственными черепахами.

Силится ли де Нерак открыть дверь с четырьмя замками или старается разгадать латинскую надпись, из которой зачем-то вынимаются буквы, решение всегда будет ироничным, изящным и самую чуточку гротескным. Четыре отомкнутых замка приводят лишь к появлению пятого — и к нему-то и подходит гигантский суперключ, собранный из четырех обычных. А из букв латинского слова "глаз" ("oculo") составляется отмычка в форме латинского слова "ключ" ("oclu o"). Вы когда-нибудь раньше пробовали открывать дверь анаграммой? Arxel Tribe учитывает тонкости конструкции песочных часов и ударные качества человеческого черепа, а уж сколько в "Тайне" инженерных хитростей! Особенно беспощадно здесь расправились с самой примитивной и нелепой задачей в истории жанра (без которой и по сей день не обходится ни один французский квест) — пересечением пропасти по обломкам моста с одновременным мощением пути предусмотрительно собранными деревяшками. Одни разработчики считают, что для этого подвига нужен десяток длинных деревяшек, другие сходятся на двадцати коротких. Arxel же Tribe настаивает, что для счастливой одиссеи требуются всего ДВЕ деревяшки плюс хороший ломик. Вне зависимости от ширины пропасти.

*Один из немногих образчиков чистого ужаса в "Тайне Аламута". Как ни странно, финал "Пророка и убийцы" вышел куда страшнее. Драматичнее? Не знаю. Но — страшнее.*



## ПРОРОК И УБИЙЦА

Жадно откусите половину "Тайны Аламута" — и сразу же решите, что у Карьора и Коэльо (Stephen Carriore, Paulo Coelho, авторы сценария "Пророка и убийцы" и "Тайны Аламута") появились серьезнейшие проблемы творческого характера. Отрывочный, сумбурный сюжет: слепые скитания поседевшего, помудревшего, до ужаса мирного Танкреда де Нерака, какая-то нечисть, живущая в рудниках и пожирающая людей, умерший аббат со странными идеями, Старец Горы... И нигде, до самой последней строчки — ни следа Симона де Лекруа, пророка из прежнего названия. Симон не материален, Симон — мираж, Танкред же преследует химеру, его мучают кошмары по ночам, а днем — видения детства, и медленный яд подбирается к его сердцу. Бессмыслица! Вы не согласны! Через "Пророка и убийцу" вам обещали рыцаря со стальной волей, коварного противника и море крови, лязг стали из последней схватки в пустыне! А тут — полнейшее отсутствие конфликта, человек наедине с небом и судьбой.

И потом, "Пророк и убийца" рос стремительно, сжато, чеканно, в настоящем времени. В часах "Тайны Аламута" неспешно пересыпаются песчинки, путь Танкреда занимает века.

Только в последней сцене, в скоротечном финале, где мираж становится реальностью, а реальность миражом, где отсутствие Симона и поведение Старца Горы получают исчерпывающее объяснение, но перестают играть всякую роль, а де Нерак завершает путешествие плоти, вы поймете: вот он — замысел Коэльо и Карьора, вот то, ради чего они написали сначала "Пророка", а потом и "Тайну"; вы поймете и задрожите перед тенью истины. Ибо все, что хотели они вам показать, не брезгуя даже детективными приемами, есть бессмертие пустыни, величие духа и тщета миропорядка.

### МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

"Напряжение нарастает крещендо, и когда де Нерак достигает цели, мы получаем мастерски написанную концовку, которой так не хватало в "Пророке и убийце", и после нее нам остается только дивиться, стоило ли путешествие Ас-Саифа той цены, которую он заплатил. На сей день мы посчитаем сагу о де Нераке и его поиске завершенной — если только ветер пустыни не разбудит снова демонов, что населяют его беспокойные сны", — не слишком внятно, но с чувством излагает Бойль Стентон (Boyle Stenton) с сайта **Eurogamer (www.eurogamer.net)**.

*Кроме жутких призраков жен египетских воинов, питающихся душами путешественников, здесь вы можете видеть и небольшую золотую статую Симона де Лекруа. Пожалуйста, обратите на нее внимание. Быть может, вы получите кое-какие ответы раньше положенного срока.*



Последний взгляд

**THE NATIONS**
www.thenations-game.com

**Жанр**
Стратегия

**Разработчик**
JoWooD Productions Software AG
www.jowood.com/en

**Издатель**
Infogrames
www.infogrames.com

| | |
|---|---|
| **Сложность** | средняя |
| **Графика** | 4,4 |
| **Сюжет** | 4,4 |
| **Музыка** | 4,6 |
| **Звук** | 4 |
| **Управление** | 4,2 |
| **Интересность** | 4,1 |

**СУТЬ**
The Settlers с финтифлями. Есть презабавные.

**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ**
Windows 95/98/2000, Pentium II 350 (рек. Pentium II 600), 32 Мбайта ОЗУ (рек. 128 Мбайт), 4x CD-ROM, SVGA, 300 Мбайт на жестком диске.

# НАСЛЕДНИК ПО ПРЯМОЙ

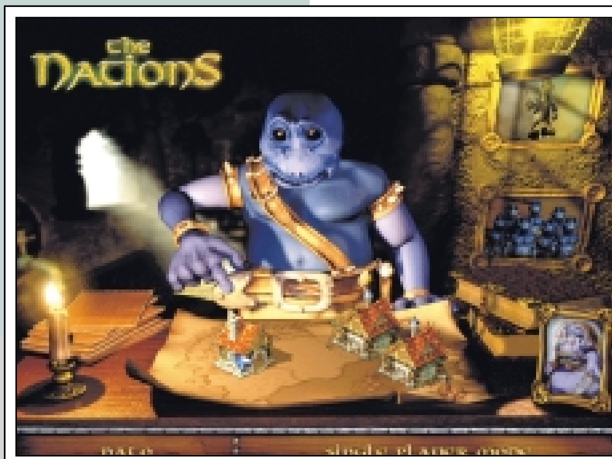
*Игру стоит посмотреть хотя бы ради четырехминутного интро, благодаря которому JoWooD получила первую премию на престижной игродельческой выставке. Остальное — необычайного качества клон The Settlers n+1, в котором чувствуется сильное влияние Tropico. Однозначный вариант для отупевших от бесконечного лета сограждан.*

**Олег ХАЖИНСКИЙ**

**НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!**
Имен этой игры нам известно на одно меньше, чем имен Бога. Die Volker. The Alien Nations. Amazon and Aliens. The Alien Nations 2. И вот теперь просто — The Nations. Менялись порядковые номера, континенты, издатели, часовые пояса, страны, маркетинговые концепции и количество кадров в единицу времени. Многоликая игра потерялась в лабиринте своих отражений. Не имея собственного лица, она никогда не выйдет из тени великого дерева The Settlers. Там их много — почти знаменитых. The Cultures. Knights & Merchants. Другие.
Хочешь вспомнить отличия — а видишь только зеленое поле и маленьких человечков. Что за игра, какой у нее номер, кто родитель — не так уж и важно. Писали мы о ней или нет, читали вы про нее или нет — тоже. Память тела. Вы начнете игру ровно с того места, где оставили ее несколько лет назад. Ничего не изменилось. Ничего не должно было измениться. Об остальном — этот текст.

Сразу о главном. В отличие от принятой в Settlers концепции размножения, обитатели Nations, среди которых далеко не все принадлежат к типу гуманоидов, размножаются очень даже половым путем. Каждая ночь (ночь в игре длится с 17:45 вечера до 8:30 утра) приносила мне как минимум четырех ребятишек, которые затем несколько дней валяли дурака под окнами небольших, на две семьи, домиков, достигали школьного возраста и, таким образом, оказывались в полном моем распоряжении.

Поколдовав слегка над многочисленным окошками и закладками, игрок сможет выяснить, как зовут понравившуюся ему даму, сколько ей лет и как у нее со здоровьем, чем она занимается в данный момент и что будет делать дальше, как зовут ее мужа и кем он работает, сколько в этой семье детей и где чада сейчас находятся, счастлива ли, наконец, означенная дама в браке и "а почему тогда лицо такое грустное?". По последнему пункту можно получить наиподробнейший отчет: какие события на ее жизненном пути дарили ей счастье или же, напротив, приносили горе. Вот, скажем, -15% счастья из-за того, что когда-то давно, окончив школу с дипломом каменщика в кармане, она не нашла жилья. Или +15% — это




*Представитель одной из самых харизматичных рас в The Nations не только внимательно следит за каждым движением курсора, но и трогательно моргает.*

когда молодая каменщица вышла замуж за плотника и зажила с ним в доме около плотницкой. И +3% за то, что с работой все в порядке.

А ведь бывают и безработные. Скольких бедолаг видели мои уставшие плакать глаза в период великой депрессии, когда оказалось, что такое количество носильщиц нашему селу не требуется!.. Результат ошибочной политики в области образования: алкоголички и бомжи, то и дело прикладываясь к бутылке, бродят по берегу, кричат нечленораздельное. Сердце разрывается.

И все это — столь пристальное внимание к деталям — благодаря средней кнопке мыши (в правильных манипуляторах имеющей форму колесика). Одно привычное движение пальцем — и вот далекое становится близким, да так стремительно, что захватывает дух. Хитроумный алгоритм сглаживания работает так успешно, что даже увеличенное до предела изображение не вызывает привычной ненависти.

## МНОГООБРАЗИЕ

Еще важное — в игре три расы: люди-дикари, неуклюжие синие бегемотики и существа неприятной наружности. Запоминать названия не надо, потому что внутри каждой расы существует некоторое количество народностей. Каждая народность селится отдельно, но имеет право свободно менять место жительства. Не понравился игрок — ну его в болото, пакуют чемоданы и уезжают на поиски жизни более яркого оттенка. Так что население наше мало того что не хочет изменять выбранной однажды профессии, так и покинуть нас может в любой момент. С другой стороны, мудрый правитель, сумев сделать своих подопечных счастливыми, привлечет под свои знамена жителей из соседних городов и весей.

Рыцари и ученые стоят особняком. Аристократия, голубая кровь, работают по найму, за наличный расчет. Ученые сидят в башнях и изобретают всевозможные здания, которых в игре хватит на всех. Авторы игры, люди очень веселые, советуют не нанимать "дорогих" ученых, потому что "вы платите им больше, а работают они все одинаково". С рыцарями, единственными в игре существами, которые поддаются непосредственному управлению и служат для неторопливого уничтожения вражеских поселений, тоже все очень забавно. Нанятый рыцарь перемещается в окружении своей свиты, количеством до 12 человек. Стоит воителю погибнуть, вся его свита в мгновение ока исчезает. Жапанизм какой-то.

Приходится выкручиваться. Тактическое поле The Nations становится объектом извращенных экспериментов. Скажем, вот как авторы советуют разрушать здания врага: "Строите около здания, которое хотите уничтожить, сторожевую башню (!), заселяете ее охранниками и отправляете последних на патрулирование. На охранников нападают, они вступают в бой и заодно разрушают здание". Таким образом, премия за успешную милитаризацию The Settlers и на этот раз остается у учредителей. Сидите дома, растите хлеб и торгуйте.

## ТОРГУЙТЕ!

Да, кстати. В игре действует самая настоящая товарно-сырьевая биржа. При желании игрок может посвятить все свое время спекуляции, меняя золото на мечи, мечи на редкие травяные настойки, настойки на золото. Формулируете предложение и ждете ответ. В торгах принимают участие все игроки плюс некий летающий негоциант на дирижабле, который своей мобильностью портит всю малину. Можно здорово заработать, если умело играть на нуждах соседей. Строите вы, к примеру, пристань. И позарез нужно 35 досок, а взять их неоткуда — лес весь вырублен или плотник запил, потому что его старшего сына волк в лесу сожрал, потому что охотница женилась на лесорубе и они вместе свалили в соседнее село. А вы говорите — Маркес.

Еще один брэнд, достойный продолжатель дела The Settlers. Рецепт таких игр прост: нужно очень много денег и очень много зеленой травы в кадре. Главным преимуществом The Nations перед The Settlers я бы назвал наличие племени Амазонок. Издатели, вынесшие одну из Амазонок на коробку, со мной согласны. Однако идея одноразовой профессиональной подготовки и система торговли тоже заслуживают сдержанного одобрения. Сражения, как всегда, никакие. Если способность умиляться потешным человечкам в вас еще не погибла, испробуйте на себе новую Nations.

*Уже за одно только право соединять башни крепостными стенами и любоваться ими на восходе (который всегда наступает в 8:30) я готов любить эту игру.*



## МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

"Значительный шаг вперед по сравнению с The Alien Nations. Графика, геймплей, звуковая дорожка — всюду жизнь, всюду усовершенствования. А зумминг изображения с помощью центрального колесика мыши — просто улет!" — делится впечатлениями с соратниками посетитель форума на сайте игры **www.thenations-game.com**.

"В отличие от других RTS, здесь вы не можете просто выбрать юниты рамкой и отправить их добывать лес или собирать бананы. Они выполняют только те задачи, которым были обучены в школе, так что вам приходится тщательно рассчитывать потребности в рабочей силе или... терять жителей поселка", — совершенно справедливо отмечает обозреватель английского сайта **Gamepage (www.gamepage.co.uk)**.




*Обратите внимание, чем занимаются обитатели моей деревни, вместо того чтобы работать. И главное, жаловаться некому — индирект...*

Последний взгляд

**STAR TREK STARFLEET COMMAND: ORION PIRATES**
www.interplay.com/sfc-op

**Жанр**
Тактический симулятор

**Разработчики**
Taldren
www.taldren.com
14 Degrees East
www.14degrees.com
**Издатель**
Interplay
www.interplay.com

| | |
|---|---|
| **Сложность** | высокая |
| **Графика** | 2 |
| **Сюжет** | Star Trek |
| **Музыка** | 2,9 |
| **Звук** | 3,1 |
| **Управление** | 3,9 |
| **Интересность** | **3,6** |

**СУТЬ**
Первая, пожалуй, Star Trek-игра, которая явственно стесняется своей лицензионной принадлежности. Как результат единственный в своем роде комплексный симулятор космического флота.

**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ**
Windows 95/98/2000/ME, Pentium II 350 (рек. Pentium III 500), 64 Мбайта ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 8 Мбайтами ОЗУ, 4x CD-ROM, DirectX 7.0.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ**
550 Мбайт на жестком диске. 3D-акселератор необязателен. Игра не требует полной версии Starfleet Command II для запуска.

# ЖУТКИЙ ЛАЗЕР

*Несколько безумных лет назад в мои безумные сны повадился ходить безумный персонаж. Он сверкал безумными электрическими глазами и настойчиво протягивал свои железные пальцы к моему горлу, декламируя печальное стихотворение про день рождения поэта Лермонтова и мясо. Это был Starъ Trekъ.*

**Андрей ОМ**

**НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!**
После заманчивого предложения, публично сделанного мной разработчикам Star Trek-игр в прошлом номере (см. рецензию на Dominion Wars), вообразить нижеследующий текст было, конечно, нельзя. Выясняется, однако, что главное в разработке такого рода проектов — задавить в себе внутренний Starъ Trekъ, i.e. не надеяться, что лицензия сама по себе сделает за вас всю работу. Впрочем, кирпич все же следует держать где-нибудь поблизости от правой руки.

Чтобы хоть в чем-то развязать себе скованные безжалостной лицензией руки, разработчикам ST-игр приходится идти на немыслимые ухищрения вроде вытаскивания на свежий воздух забытой Богом фракции зеленомордых пиратов с Ориона. Указанная банда до сей поры засветилась только небольшими камео в телевизионном мультсериале Star Trek Animated Series (разумеется, ультраужасном), демонстрировавшемся в начале семидесятых субботними американскими утрами, — таким образом, девелоперы могли хотя бы спокойно работать над дизайном кораблей, не утверждая каждую линию эскиза у собаки-цензора из Paramount. Филигранный ход.

*Dynaverse II в действии — в каждом из хексов нас ждет сгенерированная компьютером битва, в некоторых даже по нескольку подряд.*



**КАМЕННЫЙ ЦВЕТОК**
В данном случае важно дать игре шанс. Вооруженные знаниями о том, что Orion Pirates (OP) по природе, образу жизни и родословной является standalone addon'ом (что есть, конечно, чистейшей воды оксюморон) к Starfleet Command Volume II: Empires at War, бездарному сиквелу безобразной игры 1999 года выпуска Star Trek Starfleet Command, основанной, в свою очередь, на настольной игре Starfleet Battles с кубиками, вы, конечно, уже сладострастно ждете показательного удавления несчастной пленницы посредством струны от пианино "Лира".

И, казалось бы, есть за что: поначалу одним из основных достижений OP мнится усовершенствование генератора случайных чисел, носящего здесь творческий псевдоним Dynaverse и ответственного за автоматическое создание игромиссий. Шаг вперед сделан огромный хотя бы в том уже смысле, что ранее Dynaverse не работала совсем, а теперь пытается (тоже не без запредельности) хоть что-то делать. Автомати-

чески сгенерированные брифинги при этом являются верхом ужаса и апофеозом страшного недоразумения, а сами миссии — утомительным и однообразным seek-n-destroy’ем, но раньше не было и этого!

Впечатлительный читатель, конечно, уже представил, как в этот самый момент наливаются кровью наши коллективные глаза, а воздух уже разрезает вознесшаяся над беззаботно копошащейся в мусорном бачке игрой та-самая-струна.

## ПОЭЗИЯ И ПРОЗА ВЛАДА БУРЬЯНА

ОР настаивает на том, чтобы мы начали планировать свои действия, — для этого все без исключения корабли продираются сквозь клетчатый космос смертельно медленно. Не посуетишься. Не в театре.

Здесь неожиданно выясняется, что менеджмент средней величины флотилии — это, как бы изящнее выразиться, не два пальца об асфальт. Все, буквально все нуждается в бдительном и постоянном контроле: скорость судна, power management, концентрация огня. Решения принимаются часто и помногу, при этом игра старается чрезмерно больно на нас не давить: анализируя шансы на успешное исполнение high energy turn (в силу ряда причин — предельно рискованный маневр уклонения), AI выдает нам только сухие проценты. Решение за нами. Быстро. Быстрее. Будет поздно. “Выполнить маневр” при двадцатипроцентной вероятности успеха. Не выжить. Не выжить. Выжить.

Или вот security station: перебросить всю энергию с щитов и двигателей на орудия, перегруппировать рассеивание на минимум, залп левым бортом, еще один, еще, ждать, пока не погаснут вражеские щиты, схватить эту секунду за горло, отправить абордажную команду (зная, что в обратную сторону teleportation beam не работает), смотреть на индикатор вероятности успеха захвата. Безымянные солдаты, не телезведы, гибнут в Star Trek десятками. Безвозвратно. Триллер на языке цифр. Отель “Новая роза”. Дайте себе труд поверить в цифры, как делали это в Heist. Все механизмы и коммуникации ОР вывернуты наружу, как в здании Центра Помпиду, — мне искренне жаль людей, которые перед запуском игры не выучили наизусть восьмидесятистраничную (мелким шрифтом) инструкцию по эксплуатации.

Оживает казавшийся абсолютно недружелюбным интерфейс управления флотом — и вы с ужасом понимаете, что твердо знаете, что нужно нажать на клавиатуре, чтобы запустить электронные помехи от торпед.

Все это неожиданно плотно берет вас в оборот: определенно, по меньшей мере до выхода Bridge Commander (тоже, кстати, Star Trek!) более комплексной (хоть и страшной, как самое жизнь в этой стране, — несколько слов об этом чуть ниже) симуляции космического флота, чем в ОР, мы не увидим.

## КОСТИ

Мне, право слово, самому дико адресовать все вышеперечисленное патентованному ST-продукту, на котором пробу негде ставить из-за повсеместных знаков ©, ® и ™. Я много думал.

На самом деле, ОР — скелет Star Trek-игры. Здесь нет очень многих необходимых ингредиентов: миссии не притягивают себя стальными обручами к Событиям Девятого (или, если на то пошло, любого другого) Сезона Показа, по головам поверженных тактики со стратегией не лезут к вам обниматься Настоящие Актеры Из Телесериала, за кадром во всех смыслах этого слова оставлены отвратительные клоунские ужимки Клингонов с Ромуланами, — ОР, кажется, искренне стесняется своей лицензионной принадлежности!

Но проклятый сериал отбивается до последнего, отчаянно выкидывая на зеленое сукно предсмертный непобиваемый козырь — совершенно отвратительный внешний вид ОР. О, здесь все в лучших традициях — именно за это мы заставляли все последние ST-игры петь свиным голосом: двухсполовинойлетней давности движок, немного приведенный в чувство и нахлестанный по щекам для видимости румянца, хорошо умеет делать только одну вещь — изображать аутентичные сериальным канонам шрифты в меню. Остальное валится у старика из рук: такими спецэффектами в наше беспощадное время принято пугать детей, космос похож на что угодно, кроме космоса, etc. Остальное вы сможете представить себе и без моих подсказок.

И не ошибетесь.

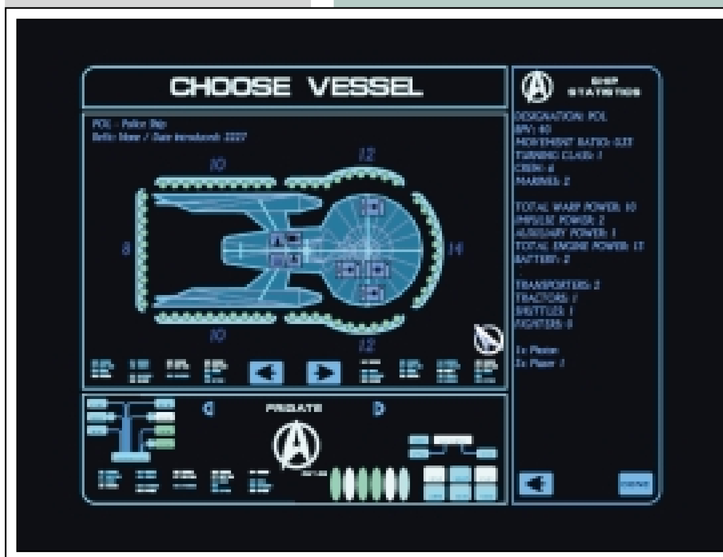


*Интерфейс управления молодецким апперкотом вышибает дух из каждого, кто пришел сюда только затем, чтобы послушать Озвучку Голосами Актеров из Телесериала.*

*По замороченности и почти полной поначалу непредсказуемости последствий собственных деяний менеджмент энергоресурсов корабля более всего похож на игру Mindrover.*

## МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

Брет Тодд (Brett Todd), кудесник пера с видного игросайта **Games Domain (www.gamesdomain.com)**, каллиграфирует следующее: “В игре не слишком много собственно Star Trek и, напротив, слишком многие вещи приходится додумывать самим игрокам: битвы происходят преимущественно не на экране, а в вашем воображении, как и в случае материнской настольной игры. В итоге лично я чувствую себя сопляком, бегающим по двору с пластмассовым фазером...” Ничего-то вы, Брет, не понимаете. Games Domain-рейтинг игры: 3/5.



Последний взгляд

## GADGET TYCOON

www.crazyfactory.com

**Жанр**
Экономический симулятор

**Разработчик**
Monte Cristo Multimedia
www.montecristogames.com

**Издатель**
Take 2
www.take2games.com

| | |
|---|---|
| **Сложность** | средняя |
| **Графика** | 4 |
| **Сюжет** | 4 |
| **Музыка** | 4 |
| **Звук** | 3,5 |
| **Управление** | 3 |
| **Интересность** | 4 |

**СУТЬ**
Развеселый экономический симулятор существенно потеряет в отрыве от туалетной тематики.

**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ**
Windows 95/98/2000, Pentium 200, 64 Мбайта ОЗУ, 4x CD-ROM, SVGA, 200 Мбайт на жестком диске.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ**
Многопользовательская игра по локальной сети и Интернету до 8 человек.

# ДУРДОМ

*В переводе с английского слово “gadget” означает “техническая новинка” и одновременно пренебрежительное “безделушка, ерунда”. Название игры для американского рынка — Crazy Factory — куда прямолинейнее и проще. И, как часто бывает в таких случаях, точнее передает суть.*

**Олег ХАЖИНСКИЙ**

**НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!**
Темп, выбранный французскими разработчиками из Monte Cristo Multimedia, не всякому по состоянию здоровья подходит. Еще вчера был Political Tycoon, в котором мы увлеченно обменивали томатную пасту на обогащенный уран, а уже сегодня мы празднуем появление очередного экономического симулятора под названием Gadget Tycoon.
Амбиций здесь поменьше, чем в предыдущем творении. Игрок берет ссуду в банке, арендует развалившееся здание на окраине города Н. и начинает выпускать... что-то очень простое и всем понятное. Скажем, унитазы. Или роликовые коньки. Или роботов. Надо выбрать что-то одно и потом посвятить себя продвижению товара на рынок. Ищем инвесторов, занимаемся рекламой, судимся с конкурентами, налаживаем отношения с персоналом, ведем научные исследования в области унитазостроения и воруем чужие секреты. Еще одна игра, придуманная за один час на листочке бумаги в клеточку. На бумаге выходит интересно, на компьютере тоже, но быстро надоедает. Мастера по созданию игр-однодневок, сотрудники Monte Cristo адаптируют учебник по макроэкономике поглавно. Еще немного, и творения вроде Gadget Tycoon войдут в школьную программу. Чего, кажется, разработчики и добиваются.

Посреди тотальной разрухи и запустения постепенно начинают прорисовываться очертания грядущего триумфа. Подозрительным образом очертания эти принимают форму унитаза — предмета немодного и популярного одновременно. Я вижу сложной формы самоочищающийся слив, модуль биоанализа со встроенным почтовым сервером, который оперативно отправляет письмо вашему доктору, самонагревающийся стульчак, поджаривающий микробов, встроенную веб-камеру, которая позволяет вести консультации с врачом не покидая насиженного места, небольшой телевизор и активируемый голосом механизм слива.

Не стоит клеймить мою больную фантазию, я всего лишь вкратце перечислил модули унитаза будущего, детальные чертежи которого хранятся в головах французских разработчиков. Несчастный предмет сантехники — самое безобидное их детище. Рассказать об

*Несмотря на кажущийся беспорядок, линия сборки оборудована чуть ли не по последнему слову техники.*



устройстве роликовых коньков и домашних андроидов не поворачивается язык — ведь наш журнал иногда читают взрослые, а мы не можем подвергать опасности их размякшую от бесконечной жары психику.

## ЛИЦО УНИТАЗА

Играя в Gadget Tycoon, вам следует мыслить категориями продукта. Продукт, который производит ваша фирма, всего один. Здесь не спрятаться за разнообразием предлагаемых товаров и модификаций. Создавая новую модель унитаза, в сливном бачке которого плавают золотые рыбки, вы должны ответить самому себе на вопросы: для кого я выпускаю этот унитаз? чем он превосходит продукцию конкурента? почему я такой? К счастью, целевых групп всего две.

Первая, "технари", в первую очередь обращают внимание на техническое совершенство модели и количество инновационных элементов в продукте. Они готовы заплатить за ваше чудо кучу денег и доверяют скорее специализированной прессе, чем телевизионной рекламе. Что думают о продукте остальные потребители, их не интересует совершенно, а вот имидж компании-производителя волнует очень.

Вторая группа — полная противоположность. Эти потребители очень слабо ориентируются в технике и покупают в первую очередь красивые, дизайнерские, вещи. Они не запоминают названия компаний-производителей, обращая внимание только на телерекламу и мнение соседей. Кроме того, они не готовы тратить на продукт слишком много.

Теперь, когда вы готовы собрать свой первый унитаз, можно отправиться на небольшую экскурсию по фирме.

## ФИРМА

Компания небольшая, всего четыре отдела. Главный, несомненно, — сборочный цех. Видите, четыре негра практикуют скакалочку? Это ваши сборщики. Стоит одному из многочисленных агрегатов на конвейере отказать, как линия останавливается. Пролетарии, среди которых есть и высококлассные мастера, дружно перестают работать, ожидая, пока мы лично не заменим вышедшую из строя деталь. К счастью, у нас есть магический ползунок, распределяющий усилия рабочих между эксплуатацией и сервисным обслуживанием техники. Сборочный цех большую часть времени вкалывает в автоматическом режиме и не требует нашего вмешательства.

**Создавая новую модель унитаза, в сливном бачке которого плавают золотые рыбки, вы должны ответить самому себе на вопросы: для кого я выпускаю этот унитаз? чем он превосходит продукцию конкурента? почему я такой?**

Другое дело — научная лаборатория. Обитающие здесь ученые, во-первых, все сплошь женщины, а во-вторых, постоянно гоняют мух. Мухобойками. Чтобы не видеть этого омерзительного зрелища, женщин приходится заставлять трудиться. То есть разрабатывать новые компоненты для унитазов. Не всякая женщина способна на такую работу. Скажем, лаборант первого уровня ни в жизнь не додумается до туалетной бумаги с сервоприводом. Почему? Потому что эта туалетная бумага второго уровня. Все просто: наводя курсор на очередную кучу хлама, мы получаем возможность воздвигнуть здесь новое рабочее место. Разумеется, рабочие места также делятся на уровни. По глубокому убеждению авторов игры, даже самый гениальный ученый не сможет ничего изобрести, сидя за рабочим столом из ДСП. Таким образом, Gadget Tycoon заставляет нас постоянно менять мебель.



*Вуа, как говорится, ля! Всего семьсот тысяч долларов, и мы имеем полностью оборудованную лабораторию и четырех научных сотрудников. Точнее, сотрудниц. Честное слово, лучше бы они повернулись к нам лицом.*

Признаться, для безбедного существования вполне достаточно перечисленных отделов. Женщины будут изобретать новые компоненты и мочить мух, сборщики — следить за производством и прыгать через скакалочку, а на нашу долю останется позиционирование товара на рынке и разработка рекламной стратегии. Чтобы продержаться пару часов, этого вполне хватит. Однако потом начинаются странные вещи. Сотрудники вдруг перестают гонять мух с прежним воодушевлением. Свежеизобретенный модуль внезапно оказывается на вооружении у злейшего конкурента. Звери-дистрибьюторы задирают наценку настолько, что продажи снижаются в три раза. Доля на рынке неудержимо сокращается, а лучшие кадры утекают, подобно воде в прохудившемся унитазе. Значит, пора расти.

## ПОРА РОСТА

Разобрав от завалов две соседние комнаты, мы запускаем в них свежую кровь. Менеджер по продажам воюет с дистрибьюторами, убеждая их снизить на-

*Адвокат с подозрительным "афро" на голове, менеджер по персоналу и бухгалтер уже за работой.*





*Стратегический уровень командования открывает если не бесконечные, то широкие перспективы развития. Как для нас, так и для многочисленных конкурентов.*

## МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

"Gadget Tycoon ставит перед игроками непростые морально-нравственные задачи, а именно: взять деньги на строительство новой линии по производству унитазов будущего у уважаемого банка или у мафии; вкладывать средства в развитие собственного R&D-отдела или воровать технологии у конкурентов..." — вдохновенно пишут на сайте **GameSpot (www.gamespot.com)**.

*В начале игры исследовательская лаборатория выглядит примерно таким образом. Похоже на общественную баню города Серпухова, которую мы посещали во время армейских сборов.*

ценку, и занимается позиционированием товара (разумеется, не забывая давать взятки). PR-человек окучивает прессу, организуя рекламные кампании. При желании — даже на Луне. Адвокат представливает компанию в судах, натравляет прессу и налоговую на конкурентов, а также распускает о последних отвратительные слухи. Бухгалтер занимается вещами друг другу противоречащими: с одной стороны, приводит в порядок финансовую отчетность перед очередной проверкой, а с другой — оперирует черным налом, договаривается с мафией и промышленными шпионами, что приводит в итоге эту самую финансовую отчетность в полнейший беспорядок. А менеджер по персоналу, вы не поверите, ищет способ улучшить самочувствие сотрудников, не прибегая к крайней мере — повышению зарплаты. Ее рабочий стол завален скромными подарками и приглашениями на очередной тренинг. О том, чем занимается мафиози, шпион и охранник, я рассказывать не имею права. Обещал.

Не пройдет и нескольких дней, после того как все перечисленные сотрудники приступят к выполнению своих обязанностей, как вы окончательно разоритесь. И тогда станет ясно, что большая компания — это не только хорошо, но и плохо. И что Gadget Tycoon — это игра не столько про унитазы, сколько про людей. Разработчики очень мудро поступили, ограничив круг доступных специ-

**Не пройдет и нескольких дней, после того как все перечисленные сотрудники приступят к выполнению своих обязанностей, как вы окончательно разоритесь. И тогда станет ясно, что большая компания — это не только хорошо, но и плохо.**

алистов. Один и тот же человек может переходить из компании в компанию и расти в уровнях. Мы используем мафию, чтобы заставить нужного человека перейти к нам на работу. Мы пытаемся создать подобающую атмосферу в коллективе, покупая новую кофеварку и вешалку в прихожей. Таким образом, главный ресурс в Gadget Tycoon не сливные бачки, производимые сотнями без особого вмешательства, а хорошие специалисты, которых катастрофически не хватает.

## ВОЙНА ПОЛЗУНКОВ

Не стоит ожидать от Monte Cristo чудес. Забавная игра задержится на вашем диске на неделю, не больше. Gadget Tycoon из тех творений, что смотрятся на бумаге куда выигрышнее, чем в жизни. Набор нехитрых взаимозависимостей, трехуровневая модель вселенной, сумасшедший темп, который невозможно приостановить, — и вот игра превращается в битву ползунков и весовых коэффициентов. И, как это обычно бывает у Monte Cristo, графика оказывается просто не нужна — портировать на мобильный телефон, к чертовой бабушке. Там и поиграем.

*Забавно, но на страже корпоративных секретов компании стоит вот этот шлагбаум и покосившаяся деревянная будка. Немного "условных единиц" смогут превратить ее чуть ли не в главный калибр одного из лучших линейных кораблей королевства. Один выстрел из такой будки низводит шпиона до парообразного состояния.*





# ОТ МОРЩИН

Последний взгляд

**MECHCOMMANDER 2**
www.microsoft.com/games/mechcommander2

**Жанр**
3D RTS

**Разработчик/издатель**
Microsoft
www.microsoft.com/games

| | |
|---|---|
| **Сложность** | очень низкая |
| **Графика** | 2 |
| **Сюжет** | 3,9 |
| **Музыка** | 2,5 |
| **Звук** | 4,6 |
| **Управление** | 4,5 |
| **Интересность** | **3,9** |

**СУТЬ**
Проще, ярче, бестолковее, чем оригинальный MechCommander. С другой стороны, жанр не может существовать, состоя исключительно из шедевров и кромешного ужаса, — в нем обязаны быть игры, подобные MechCommander 2.

**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ**
Windows 95/98/2000/ME/XP/NT, Pentium II 266 (рек. Pentium 4 или AMD Athlon), 64 Мбайта ОЗУ (рек. 128+ Мбайт), Direct3D-видеокарта с 8 Мбайтами ОЗУ, DirectX 8.0.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ**
400 Мбайт на жестком диске.

*Типологически эта игра относится к той же категории массовой культуры, что и popcorn-movies, состоящим целиком из спецэффектов, и повсеместный Акунин. То есть уже не тошнит, но через две минуты после последней страницы/финальных титров/опять финальных титров вы не вспомните, о чем шла речь, даже под дулом пистолета Desert Eagle.*

**Андрей ОМ**

### НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!

Забудьте о веселой атмосфере перманентного суицида, царящего во всех любимых вами RTS: в MechCommander 2 троечетверо раскрашенных в оранжевый цвет чугуниевых големов прогулочным шагом утюжат укрепрайоны противника, давят тяжелую артиллерию одним плевком, а организованное сопротивление враждебных mechs — двумя. Фактически, если кабины железяк оснащаются стереосистемами, там постоянно должно играть что-нибудь солнечно-безмятежное. Типа reggae.

В о всем этом, конечно же, нет ничего плохого — от Вима Вендерса вприкуску с Ортегой-и-Гассетом головной мозг периодически просит сводить себя на "Страшное кино", а свирепые, до кровавых птючек в глазах, мясорубки Z2 нуждаются в разбавлении получасовыми сеансами MechCommander 2 (MC2). Общаясь с этой игрой, вы можете так никогда и не узнать, как выглядит экран Load Game и на что похож тюнинг mech'ов.

### ТЯЖЕЛЫЙ МЕТАЛЛ

Балаган, конечно, страшный. Для человека, чей разум не затуманен противоестественными пристрастиями к, смотреть на скачущих на куриных ногах крохотных уродцев смешно и противно. Титанический масштаб "материнского" сериала MechWarrior дан в MC2 в пропорции примерно 1:100, разом превратив совершенно фантасмагорические, но эффектные агрегаты в нечто вроде блошиного цирка. Главбандит, успокоению которого посвящена последняя миссия первой кампании, перемещается внутри потешного рогатого болванчика, который, болтая ногами, периодически взмывает в воздух и оттуда плюется зеленым на головы собравшихся. Наши бравые жестянки, раскрашенные в самые ядовитые из известных науке цветов, в это время весело поливают подлеца снизу спецэффектами. По накалу страстей и общей атмосфере сцена напоминает охоту за залетевшим в детский сад волнистым попугайчиком.

Здесь уместно заметить, что визуальная сторона игры исполнена Microsoft без лишнего гусарства, но вполне с огоньком: bombs are flying, people are dying, анимация mech'ов безупречна — в свободное от работы время железки приседают, приплясывают и едва ли не почесываются, а будучи подбитыми, вполне по-человечески падают

*Одно из самых завораживающих зрелищ в игре — дымные хвосты изрыгаемых шагающими экскаваторами ракет.*



*Наглядная иллюстрация непрактичности тяжело бронированной военной техники с ногами. Ровно через секунду враг хлопнется оземь, потом с трудом встанет, опять примет на грудь ракету, снова рухнет...*



### МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

Johnny B. с сайта **Game Revolution (www.game-revolution.com)** очень тонко подмечает внутреннюю сущность MC2: "Больше всего игра напоминает детское желание положить петарду в папину модель железнодорожного локомотива. Признайтесь, вам ведь всегда хотелось посмотреть, что из этого выйдет..." Рейтинг игры: "B+" (примерно 3/5 по нашему, гамбургскому, счету).

Безымянный рецензент **Media & Games Online Network (www.mgon.com)** об антураже: "В MC2 вы возглавляете банду наемников, нанятую разрешить ряд клановых проблем на планете Carver V. Морганатический брак глав кланов Steiner и Davion распался, и Внутренняя Сфера погрузилась в обычное для себя состояние хаоса". Если вы поняли во всей этой абракадабре хоть слово, то непременно обрадуетесь полученной игрой оценке: 7,5/10.

*Два наших тяжелых mech'а дотаптывают ногами четвертую волну хорошо защищенного конвоя. Одного из пилотов, как видим, при этом зовут Мясо. "Мясо с поля!"*



наземь и тщатся подняться под градом вражеских ракет.

С другой стороны, терраморфинг вместе с -формингом здесь даже близко не, а текстуры поверхности заслуживают эпитета "жалкие" — определенно, не Emperor. Впрочем, считайте, что я этого не говорил.

### "ЭРИК, НЕ КОВЫРЯЙСЯ В НОСУ"

Как мы знаем, с каждой новой серией нашей приключенческой мелодрамы авторы вводят новшества в балансе. Все в порядке с этим и в MC2: отныне каждый из роботов имеет отдельные слоты под ракеты, лазеры, автоматические пушки и броню с радиаторами. Таким образом, полностью увешать Atlas дальнобойными ракетами, a Catapult, напротив, оснастить сплошь лазерами ближнего боя не выйдет. С одной стороны, все это вызывает ощущение некоторой связанности за спиной рук. С другой, нельзя не признать, идет игре на пользу, предлагая экспериментировать с различными конфигурациями оборудования и моделями железок. Здесь же есть некий простор для распределения пилотов согласно приобретаемым в боях навыкам: управляемый обладателем Heavy Mechs Skill'a Atlas бегает бодрее и стреляет несколько дальше, чем такой же Atlas, но с сопляком за рулем.

Другой вопрос, что ничего из вышеперечисленного вам все равно не понадобится — игра опекает нас слишком назойливо, постоянно норовит повязать свежий слюнявчик и насильно вытереть и без того чистый нос. "Мама, я не ковырялся в носу, он просто чешется",— я из чистого спортивного интереса (и хронической недостачи времени, конечно) прошел вторую из трех кампаний насквозь, используя предложенные MC2 по умолчанию комбинации роботов и пилотов. И ничего — живой.

Ладно бы только настройка mech'ов — сами миссии постоянно ставят нас перед необходимостью выбора одного из двух вариантов действий. В качестве первого нас встречают хорошо укрепленные вражьи форпосты. В роли второго — вполне очевидная тропинка к черному ходу, сваленные у Turret Generator'а бочки с высокооктановым бензином и тому подобные детские фокусы. Несерьезно. С бочками всякий может. Я хочу крови и сырого мяса! Здесь еще вопрос баланса: слишком неравны силы. Трое-четверо наших стальных парней едят на завтрак по нескольку десятков тараканообразных танков за миссию, рвут концентрированным огнем в клочья бестолково суетящихся mech'ов противника и гуляют прогулочным шагом по руинам тяжело укрепленных баз.

Вот, кстати, к чему привело неоднократно продекларированное авторами (в том числе и с наших страниц) намерение уйти максимально далеко от непроглядной тактической замороченности первого MechCommander. В итоге ушли гораздо дальше, чем хотелось бы, — говоря языком модного писателя Елизарова, "в жопу труда".

Я на минуту, а вы навсегда.

### ПРОГРАММА ДОПУСТИЛА

Все это, повторяю, само по себе отнюдь не смертельно, — MC2 суть идеальное лекарство от морщин, цифровой рестилайн, который не нужно даже закачивать под кожу. Наморщить лоб в процессе вам не доведется ни разу — это и не предусматривалось.

Другое дело, что, например, отказывается работать кнопка L, ответственная во вселенной BattleTech за автоматическую пальбу с максимально возможного расстояния. В результате любовно взлелеянный дальнобойный Catapult постоянно подбегает к отряду вражеских Zeus вплотную, за что и получает толстыми зелеными лазерами ближнего действия по самое не балуйся. Потом, у роботов банальные проблемы с путенахождением: если заблудиться в трех соснах у них не получается, то только по той причине, что оные сосны обычно бывают тут же потоптаны слоновьими железными ногами. Священная кнопка "hold position" работает с сильными перебоями.

Еще игра любит показывать нам Windows, что с учетом ее родоплеменной принадлежности не должно вас удивлять.

**P.S.** Видеовставки между миссиями на равных спорят с продукцией Westwood за обладание главными призами всех кинофестивалей разом. Включая Венецианский.




# ЖЕСТОКИЙ ПОЛИЦЕЙСКИЙ

*Монолог за закрытой дверью (несколько секунд до свинцового урагана, тучи сгущаются, прогноз неблагоприятный): “Почему действие вампирских фильмов происходит в последнее время в Лос-Анджелесе да в Мексике? Почему бы кровососам не переехать за Полярный круг, где можно гулять по улицам круглые сутки?”*

**Андрей ОМ**

**НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!**
Выставка достижений современного action-киноискусства в нескольких сотнях тысяч строк кода. Замаскированная ураганной пальбой типично синефильская игра в “кто сказал мяу”: почему в одной из комиксозаставок Макс сказал “My kung-fu is strong”?.. Намекает на темное прошлое ныне всемирно знаменитых гонконгских кинематографистов с гулкими фамилиями? Или все-таки виной всему Ghost Dog — не могли же Remedy не проникнуться?..

Голос за кадром: “That’s Beretta. It’s a cheap ass gun outta South Miami”.

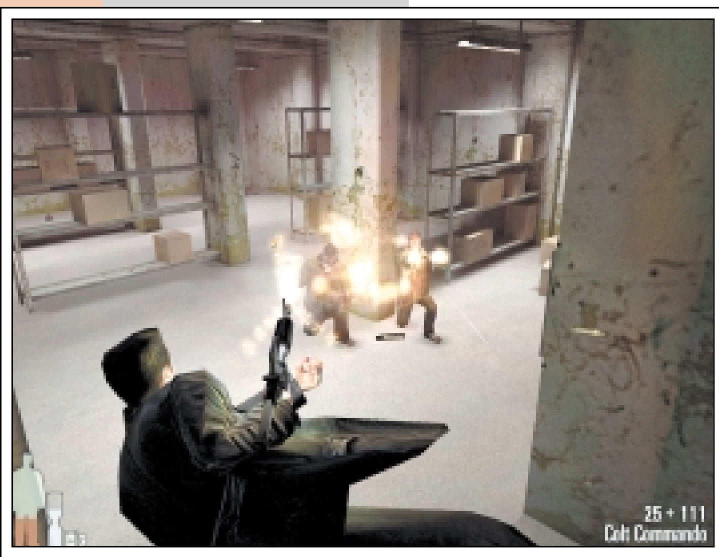
В кадре Max Payne (MP), вид со спины. По “Беретте” в каждой руке. Let’s play it Chow Yun-Fat: обойму в грудь одному бандиту, в упор обойму в голову другому, перезарядка, две обоймы в грудь бармену прямо через стойку (на все это секунд десять, не больше) — летят щепки, осколки разбитых бутылок, искры из покореженного кассового аппарата... пошел рапид: медленно выщелкиваются две пустые обоймы, падают, кувыркаясь, на усеянный трупами и гильзами пол.

Голос за кадром: “But put that bad boy in a flick, every motherfucker out there wants one. I’m serious as a heart attack. When Hong Kong movies came out, every nigga gotta have a forty-five. And they don’t want one, they want two, cause nigga want to be “Da Killa.” What they don’t know, and that movie don’t tell you is a .45 has a serious fuckin’ jammin’ problem. But some niggas out there, you can’t tell them anything. They want a .45. The killer had a .45, they want a .45".[1]

**МОТОР!**
Max Payne — игра, которую я ждал всю свою предыдущую жизнь. От синефилов — синефилам. Цитата в каждом кадре: “Forget ‘bout it” — и вы рыдаете от счастья. Как знает даже младенец, иногда “forget ‘bout it” означает именно “forget ‘bout it”. “Я сделаю тебе предложение, от которого невозможно отказаться”, — говорит Максу русский бандит Владимир, наряженный

[1] “Покажи пушку в кино — и каждый захочет такую же. Я серьезен, как инфаркт, — когда пошли гонконгские боевики, каждый хотел иметь сорок пятый калибр. И не один — два, потому что каждый хотел быть “Киллером”. Но вот чего они не знают и чего не скажет ни один фильм, так это то, что у .45 серьезные проблемы — заклинивает. Но некоторым бесполезно говорить: они хотят .45. У “Киллера” был .45, и они тоже покупают .45".

*Slo-mo, подобно эпидемии родильной горячки, шагает по планете: Eidos, например, в голос объявляет о намерении использовать замедленное движение во всех своих будущих action-играх.*




**Последний взгляд**

**MAX PAYNE**
www.maxpayne.com

**Жанр**
Action

**Разработчики**
Remedy www.remedy.fi
3D Realms www.3drealms.com
**Издатель**
Gathering of Developers
www.godgames.com
**Издатели в России**
“Логрус” www.logrus.ru
“1С” www.1c.ru

| | |
|---|---|
| **Сложность** | средняя |
| **Графика** | 5 |
| **Сюжет** | 5 |
| **Музыка** | 4,7 |
| **Звук** | 5 |
| **Управление** | 4,6 |
| **Интересность** | 5 |

**СУТЬ**
От синефилов — синефилам. В среднем по три скрытые и четыре явные киноцитаты на один кадр. You wanna play rough? Okay. Say hello to my little friend.

**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ**
Windows 95/98/ME/2000, Pentium II 450 (рек. Pentium III 700+), 96 Мбайт ОЗУ (рек. 128+ Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайтами ОЗУ (рек. 32 Мбайта), 4x CD-ROM, DirectX 8.0.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ**
Игра не поддерживает операционные системы Windows NT и XP.




*Обратим, во-первых, внимание на художественную манеру слегка расфокусированных graphic novels, и во-вторых — на то, что Максимка не опускается до детского выворачивания руки с Desert Eagle по горизонтали.*

в аутентичную вязаную шапочку, именумую на селе "пидоркой". И добавляет, ухмыляясь: "Всегда мечтал сказать эти слова". А я, признаться, всегда мечтал услышать их в исполнении мобстера, ездящего на черном "Мерседесе" с номерным знаком "Vodka". Спасибо, Remedy.

Цитаты, что любопытно, есть как уровнем повыше, для тех, кто знает, кто такой Сэм Спейд (Sam Spade) и зачем понадобилось красить в черный цвет одну золотую статуэтку, так и попроще, для людей, которые по сей день всерьез считают Тарантину главным достижением капиталистического кинохозяйства. Последние приходят в неописуемый восторг, когда навстречу Максу из туалета выходит насвистывающий гангстер. Дети, что возьмешь. На самом деле он должен сидеть на унитазе и читать книгу в мягкой обложке, символизируя своей позорной гибелью смерть pulp fiction как жанра.

"Never trust a girl with a gun" — вольная цитата из классики. В оригинале, когда не было позорных Sopranos и Де Ниро (Robert DeNiro) не снимался в идиотских комедиях, это звучало так: "In Sicily, women are more dangerous than shotguns".[2]

Killer suits у лифта, за три секунды до своей гибели: "ЦРУ, ФБР — это все так, для разминки. Другое дело здесь: куча денег, социальные гарантии, а главное — возможность стрелять во всякую мразь. Лицензия на убийство, да. Как у Джеймса Бонда". Негодяи, умирающие с именем британскоподданого агента на устах, — что может быть лучше этого!..

Следующая же сцена, в которой агенты с проводками в ушах обсуждают, видимо, Mission Impossible II: "Отличная штука, это замедленное движение. Как, ты говоришь, это называется?.." — "Bullet time". Ну да, конечно же, bullet time.

Но совсем уж диким постмодерном, бессмысленным и беспощадным, оглушает нас игра в начале третьего эпизода, когда страдающий от передозировки Максимилиан предается саморефлексии: "Я герой комиксов. Мои мысли вписаны в плавающие вокруг моей головы облачка". И это еще полбеды. "Я герой компьютерной игры. Мои движения иногда замедляются. Я постоянно испытываю чувство, как будто моими поступками руководит кто-то другой".

Все. Здесь падают ниц даже самые стойкие. "Clear as vodka". Горние выси.

## LIANG ZHI LAO HU[3]

Цитаты без контекста имеют обыкновение оборачиваться похабными кинопародиями. Во избежание этой печальной судьбы Max Payne превосходно срежиссирована в качестве action-игры: киноаттракционы вроде разгрома вертолетом стеклянного лифта с нашим героем инсайд (конечно же, Last Action Hero) органично вцементированы в процесс, а финальная разборка выстроена именно так, как это пристало бы финалу любого из фильмов раннего By (John Woo), не зачумленного еще низкопоклонством перед Западом: горы оружия, толпы врагов, сплошное сло-мо, ураганы пуль и фонтаны ошметков от окрестной меблировки. Убивают часто и со вкусом, болеутоляющее выдается в соответствующих моменту отнюдь не гомеопатических дозах — ураган! (Кстати сказать, в худших традициях последней голливудской продукции ряд сюжетных секретов раскрывается игрой уже в полуминутной заставке-трейлере — так нельзя!)

В постановочном смысле Max Payne продолжает традицию не Китано (Takeshi Kitano) с его "палочкой в глаз" — хладнокровной жестокостью, но феерических перестрелок авторства Джона By, Тсуй Харка (Tsui Hark), Ринго Лэма (Ringo Lam) и иже. Героический движок MaxFX с удовольствием "держит" (вопрос конфигурации!) одновременно высыпающийся

*Верите ли, я раза четыре нажимал quickload только затем, чтобы еще раз пальнуть в это стекло, зажав ответственную за рапид правую кнопку мыши. Феерия.*




---

[2] "На Сицилии женщины опаснее ружей".
[3] "Run Tiger Run" (1985 г.). Реж. Джон By.

из десятков дырок в бетонной стене песок, разбросанные по полу пустые обоймы, сотни путешествующих по своим неотвратимым траекториям пуль. Игре очень недостает режима записи фильмов (может быть, в патче, а, Сами?..) — без него генерируемые MP в реальном времени уникальнейшие кадры только отпечатываются на сетчатке, не всегда успевая даже превратиться в скриншот. Кто будет тянуться к кнопке PrtSc, когда прямо в лицо летит заряд злобной дроби, а сидящий где-то глубоко внутри нас примат начинает испуганно верещать, закрывать лицо волосатыми лапами и норовить спрятаться под стол? Как передать в статике иллюстраций дичайшую перестрелку из автоматического оружия с пятью наемниками через уставленный стеклянными колбами стол?

Правильные ответы — никто и никак. Поэтому придется вот прямо сейчас, когда поставлю последнюю точку, запустить игру еще раз. Это как пойти по второму кругу в кино на Payback — ничего постыдного. Некоторые вещи нужно рассмотреть пристальнее — а игра даже не позволяет играть ракурсами!

Голос за кадром: "Among the maxims on Lord Naoshige's wall, there was this one: "Matters of great concern should be treated lightly." Master Ittei commented, "Matters of small concern should be treated seriously".[4]

## НОЧЬ ОХОТНИКА

Оружие — подлинный фетиш MP. Вопрос не баланса, но эстетических предпочтений. "Я не пользуюсь Colt Commando — не могу вспомнить фильма с его участием", — приходит собачьей упряжкой записка от Фрага. Я, адепт раритетного жанра blaxploitation (Superfly, Shaft и, кстати, Payne — молодые люди с говорящими о многом фамилиями) и гонконгских танцев с пулями, обычно пользуюсь двумя "Береттами". Фраг: "Половину игры прошел с обрезом — Донни Браско отдыхает!" Мне же нравится адский грохот двух "Ингремов", изрыгаемые ими гейзеры гильз и та уверенность, с которой машинки перерабатывают гадов в фарш, но это нечаянная, скоротечная радость — боеприпасы к любимым портативным мясорубкам заканчиваются с совершенно оскорбительной скоростью. А Jackhammer вообще не берите — здесь нет слонов, вы не в Африке.

Декорации тоже устраивают нам стремительную экскурсию по местам боевой кинославы: аттракцион "Action movies последнего столетия". От мрачного клуба Ragna Rock, чей навязчиво пульсирующий электронный бит, переплетающийся со звуками выстрелов из самого разнообразного оружия напоминает едва ли не Blade, до финального стеклобетонного небоскреба, с дверей которого, кажется, ассистент режиссера за полминуты до нашего появления успел сдернуть табличку "Nakatomi Plaza".

Знаете, что ценее всего в Max Payne? Даже не феерические перестрелки — наоборот, редкие минуты затишья. Когда ощущение близкой опасности поднимает дыбом шерсть на загривке, а пальцы пляшут на спусковых крючках "Беретт". Штормовое предупреждение...

Голос за кадром, до сей минуты спокойный, дрожит от ярости: "You wanna fuck with me? Okay. You wanna play rough? Okay. Say hello to my little friend".[5]

**P.S.** В некоторых странах игра Max Payne запрещена к продаже лицам, не достигшим семнадцати лет.

**P.P.S.** New Line Cinema приобрела у G.O.D. права на экранизацию MP. Подробности — в "Выбранных местах" следующего месяца.

**P.P.P.S.** Страшная профессиональная тайна: право на написание синефильской рецензии на MP, согласно общему приказу по редакции, получил сотрудник, без запинки повторивший десять раз подряд небезызвестный отрывок из пророка Иезекиля.

---

[4] "Среди максим, начертанных на стене дома сюзерена Наосиге, была следующая: "К делам великой важности следует подходить легко". Мастер Иттей добавил: "К делам малой важности следует подходить серьезно".

[5] Непереводимо, черт!

---

**ВНИМАНИЕ: КОНКУРС!**

## ЖУРНАЛ GAME.EXE ПРОВОДИТ КОНКУРС ПАПАРАЦЦИ

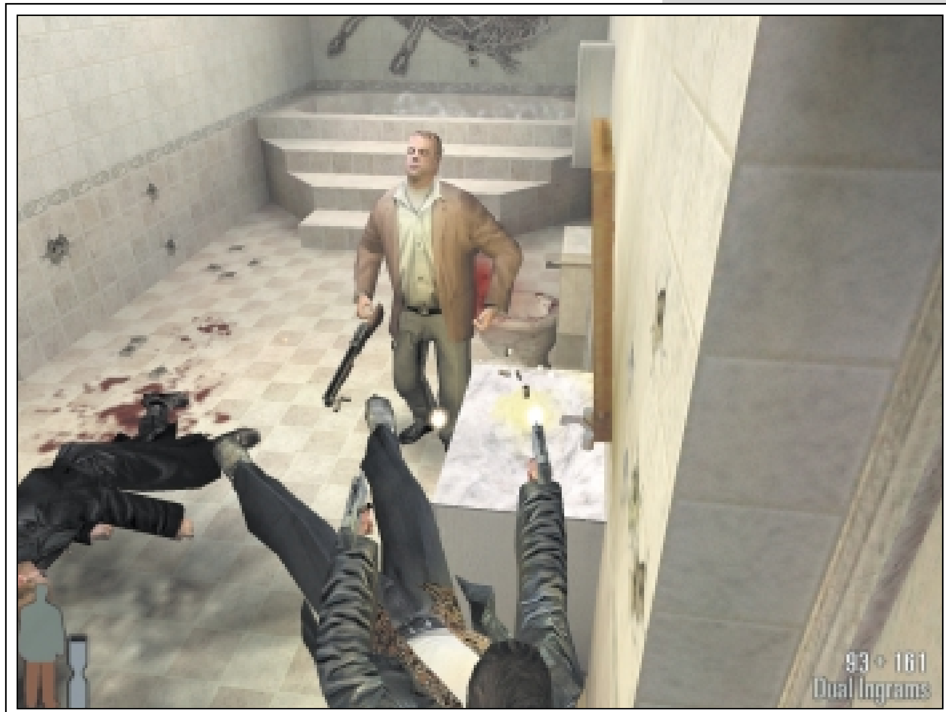


Мы любим Макса. Для своей рецензии синефил Фраг сделал 122 его портрета. Ом нащелкал ровно 145. Max Payne — игра для очарованных папарацци. От вас же, уважаемый читатель, мы ждем всего один скриншот! Лучший из лучших. С содержательной, умной подписью. В разрешениях от 1024x768 и выше. В формате BMP или JPEG со стопроцентным качеством.

Присылайте ваши авторские работы по адресу: maxpayne@game-exe.ru вплоть до 30 сентября 2001 года. Три лучшие работы будут награждены бесценными источниками мудрости, книгами «Компьютерные игры: как это делается». И (внимание!) опубликованы на страницах вашего любимого Game.EXE.

**ЭТО ВАШ ШАНС, НЕ УПУСТИТЕ ЕГО!**

*Между тем тяжелое сопротивление приходилось подавлять еще на дальних подступах к совмещенному санузлу.*



# ЖЕСТОКИЙ ПОЛИЦЕЙСКИЙ—2: МЕСТЬ БЕЗ ПРЕДЕЛА

**Последний взгляд**

**MAX PAYNE**
www.maxpayne.com

**Жанр**
3D Action

**Разработчики**
Remedy www.remedy.fi
3D Realms www.3drealms.com

**Издатель**
Gathering of Developers
www.godgames.com

**Издатели в России**
"Логрус" www.logrus.ru
"1С" www.1c.ru

| | |
|---|---|
| **Сложность** | низкая |
| **Графика** | 4,5 |
| **Сюжет** | 3,5 |
| **Музыка** | 4,7 |
| **Звук** | 5 |
| **Управление** | 5 |
| **Интересность** | 3,5 |

**СУТЬ**
Теперь мы знаем, что улетучивается из игры, когда она начинает копировать кино идеально. Всяческая интересность. Ну сколько раз можно копировать кино?

**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ**
Windows 95/98/ME/2000, Pentium II 450 (рек. Pentium III 700), 96 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайтами ОЗУ (рек. 32 Мбайта), 824 Мбайта на жестком диске, 4x CD-ROM, DirectX 8.0.

*Ничего уже не поделаешь, Max Payne навеки изменил внешний вид экшенов всех мастей — сделал, так сказать, жанру пластическую операцию подручными средствами вроде бейсбольной биты. Как хотелось бы надеяться, что все ограничится малым — будто отныне во всех TPS будут делать хоть самое захудалое, но все-таки замедление действия и вставлять вертящиеся камеры! Но, естественно, далеко не безобидная эпидемия постигнет не только TPS. Жанр экшена ожидает глобальный регресс.*

**Фраг СИБИРСКИЙ**

**НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!**
Remedy и 3D Realms сделали игру с тарантиновскими диалогами, перестрелками от Джона Ву, камерой братьев Вачовски и спецэффектами "Последнего киногероя", это так. Но они делали игру или путеводитель по фильмам "экшен"? Ничего "своего" в Max Payne нет, сколько бы его создатели ни уверяли нас в обратном. Все, чем он владеет, снято в аренду, взято на прокат, одолжено под высокий процент. Расплачиваться с Ву, Вачовски и прочими придется нам и глупым последователям Remedy — еще одного сборника киноцитат мы с ними просто не переживем.

Кто заметил рапид в Requiem? Конечно, только Max Payne проделал с компьютерным экшеном то, что один режиссер сотворил с гонконгским кинематографом, а пара других — с американским (прошу отметить в протоколе, что далее в моем траурном плаче не будет ни слова о режиссерах — не уверен, но, кажется, в случае с Max Payne это подвиг), и этим-то он и страшен. Дело в том, что Max Payne как игра совершенно не выдерживает серьезной критики. Его можно рассматривать лишь как энциклопедию, путеводитель по фильмам, сделанный киноманами для законченных киноманов, совершенное воплощение подручными средствами заимствованных у кино технических приемов. И если, в соответствии со страшным пророчеством мистера Петри Ярвилехто (Petri Jarvilehto) "теперь нас будут цитировать", Remedy начнут-таки цитировать (а ведь начнут, не сомневаюсь ни секунды!), ни к чему хорошему это не приведет.

*Более-менее разумное действие. Видите, прыжком назад Макс перевел обоих спецназовцев на одну линию огня и теперь разберется с ними прежде, чем кончится это замедление.*



## ГОРОД КОНТРАСТОВ

С сего дня разработчики всех стран станут приносить модели персонажей, дизайн уровней, хороший сюжет, разнообразие и свободную тактику боя в жертву голливудскому богу, идолу зрелищности. Max Payne лишен всех указанных достоинств и еще многих других, там царит потрясающая безыдейность, Max Payne туп, примитивен и прямолинеен — но, господи, как же он зрелищен, насколько зрелищен, его мир вращается вокруг меня! Да, он опасно зрелищен.

В общем-то, творение Remedy — легкая мишень, громить Payne можно за что угодно. Взять модель главного героя: воплощение кричащей безвкусицы — от одежды до перекошенной физиономии мистера Ярви (Sami Jarvi). Remedy следовало бы, при всей ее любви к кино, потратиться на среднего актера — или хотя бы просто подобрать более-менее фотогеничную личность без жиденькой бороденки. Омерзительный тип.

Или пристально рассмотрим уровни Remedy — хваленый сверхдетальный, заметаемый снегом Нью-Йорк и его окрестности. Помните переполох со скриншотами Max Payne во время предрождественской (с июня по июль) истерии? Одни из них казались убогими картинками из игры вековой давности; другие приятно впечатляли или приводили в благоговейный ужас в зависимости от порядкового номера вашего GeForce. Так вот, вы найдете в Payne каждый из этих снимков. То ли Remedy было жаль выбрасывать старые уровни, то ли лень делать новые. Последние достижения науки и техники — фантастический отель с половиной Нью-Йорка в окнах, или небоскреб, или даже подземка — гордо выставляются напоказ, это центральные улицы, но есть в мрачном Max Payne и настоящие графические трущобы, и гетто детализации, и Half-Life-квартал — словом, задворки движка.

Сюда можно зачислить и печальные особняки эфемерных миллионеров, и абсолютно голые стены многочисленных офисов, и сбежавший из какого-то FPS первой половины девяностых скучный зимний порт, и уже даже не смешные секретные фабрики, и стерильную лабораторию в первых пяти эпизодах третьей части, сведенную на кальку с очевидной игры вместе с ее безликими спецназовцами и учеными в белых халатах и потому напоминающую серию коробок из-под дорогих туфель Пейна. Где же буран, где же отчаянно холодный Нью-Йорк, снежный Нью-Йорк в стеклянном шаре, который собирались подать мэру на серебряном блюде? В трех третях Max Payne — на экранах телевизоров, в метеосводках. В трех третях Payne действие с таким же успехом могло разворачиваться в Канзасе.



Восемьдесят девять процентов сцен Max Payne (а уровни игры явно поделены на сцены) начинаются таким вот образом: распахивается дверь, и отряд вооруженных до зубов психопатов врывается внутрь, стреляя в стены, пол и потолок. Что многое говорит о тонкости сюжетных построений Remedy.

И прежде чем перейти на личности (то есть к осуждению таких задекларированных на новостной таможне драгоценностей Remedy, как комиксы, гангстеры, оружие и ленивые пули), скажу кое-что о сверхсильном движке Payne. Сотрудники Remedy сами ну совершенно по-детски очарованы его возможностями. Они заворожены красотой пыльной крошки, вылетающей из отверстия в стене, видом подскакивающей под пулей жестянки и физикой мертвого тела, в полете распахивающего дверь спиной, блеском каждой остающейся гильзы. Фокусник без ума от собственных фокусов — есть ли зрелище прискорбнее! Max Payne настроен на одну волну, он обязан как можно быстрее показать нам как можно больше фокусов. А это здорово надоедает.

## РЕАЛЬНОСТЬ КУСАЕТСЯ

Чем дальше, тем легче Max Payne поддается раскурочиванию. Настолько легко, что задаешься вопросом: как в него вообще можно



В скором времени такой постер к фильму можно будет отснять в любой игре жанра экшен. Хорошая штука — если вы любите постеры к фильмам.



*Остается только догадываться, что происходит в котелке у Макса, крушащего врагов со штурмовыми винтовками бейсбольной битой. Неотложку! Срочно — постельный режим и конфискация всей коллекции лицензионных видеокассет!*

играть? Хорошие комиксы, называй их графическими новеллами или новеллической графикой, существуют там как совершенно самостоятельное, обособленное измерение. Редкие попытки заключить очередной выпуск серии Max Payne в грубое обрамление из эпизодов на движке смехотворны. Хриплый внутренний монолог героя есть единственное связующее звено, дверь между мирами картинок и моделей. Что же, нескончаемое путешествие по больной психике Пейна демонстрирует некоторые литературные задатки у сценариста Remedy — главным образом в формулировках. Но он постарался затолкнуть в Payne такой огромный сюжет, что во всей этой криминальной штуке трудно не только распутать клубок, но и попросту уследить за скачками событий. Образовался жанровый винегрет, подробный разбор которого занял бы очень много места.

В неприятельском реестре симпатичные гангстеры (их два типа: "старый пердун" и "развязный умник", и оба хороши) и продажные полицейские сменяются какими-то совсем уж нелепыми военными в темных очках, организованными спецназовцами и наемниками в длинных черных пальто. Шкала интеллекта вроде бы должна расти по мере снижения колоритности — на самом деле разумность бойцов не только не остается в одной весовой категории, она падает.

Если враги на первых уровнях никак не защищены и потому сражаются грамотно и кинематографично, стреляя с двух рук и используя естественные укрытия вроде колонн и мусорных баков, то увешанные броней, гранатами и автоматическим оружием, до бровей накачанные анаболиками и стероидами психи высших стадий прут напролом. Тогда-то в Max Payne и начинают валиться мраморные колонны, взрываться автомобили и выпадать куски стен — Remedy всячески старается развеселить нас пиротехническими эффектами, а то ведь и правда немудрено впасть в депрессию, побеждая вторую сотню противников одним и тем же тактическим ходом.

Remedy честно прошла по узкой грани между нормальным действием и замедленным. Поставьте любой модификатор (www.maxpaynecenter.com) с неограниченным временем пребывания в режиме bullet time — Max Payne тут же станет непригоден к обращению (как, впрочем, и с любыми модификаторами, будь то парные "Пустынные орлы", обрезы двустволок или пистолет-пулемет с глушителем, грубо нарушающими и без того хрупкое равновесие Payne). Условие постоянной нехватки адреналина (горючего для рапида) является основным для более-менее сбалансированного действия: остановка времени, прицеливание, прыжок со стрельбой и одновременным отключением замедления, Пейн прокатывается под падающим телом, вновь остановка, цикл повторяется неограниченное число раз. В наиболее тщательно продуманных эпизодах Max Payne схема работает просто идеально — адреналина хватает ровно на одно убийство, которое, в свою очередь, снабжает нас горючим для следующего, и выглядит все просто безупречно. Ради таких моментов и существует Max Payne.

Но чем сильнее и агрессивнее противники, тем меньше остается места для гармонии. Пара ложных движений — и Пейн уже страшно страдает, лишившись самого мощного из всех существующих наркотиков — адреналинового замедления, превращающего его в сверхчеловека. Столкновение с реальностью оказывается чудовищным. Remedy никак не позаботилась о жизни человека, выпавшего из ряда рапида. Воевать в Max Payne на нормальной скорости решительно невозможно. Враги-то продолжают действовать в сокрушительном темпе, предназначенном для выведения в расход супер-Макса, замедленного Макса (наемники в плащах, как счастливое исключение из рядов камикадзе, ухитряются уходить от выстрелов в ЗАМЕДЛЕННОМ режиме, что уж тут говорить об обычном)! А он, про-




*Макс Пейн — убыточный клиент.*

пустив одного убитого врага и очередную дозу, сразу теряет всю грациозность, начинает цепляться за все углы, тщательно подобранный оружейный набор становится не более смертоносным, чем бутерброды, собранные в дорогу мамочкой.

## ВЫБОР ОРУЖИЯ

Вероятно, такой расчет оправдан — не держи Remedy своего героя постоянно на игле замедления, через Max Payne пролетали бы не за плановые одиннадцать лихорадочных часов, а, скажем, за два часа сорок минут. Но он до предела сужает тактику боя. Нескольких серьезных противников на серьезном уровне сложности можно победить лишь одним способом: Макс становится за колонну, Макс терпеливо ждет, когда они, стреляя, подойдут поближе, затем включает замедление и исполняет обычный цикл с таким расчетом, чтобы по его окончании вернуться обратно в укрытие. Срабатывает практически безотказно, с трусливой поправкой на гранаты (отсылающие нас опять же к пиротехническим достижениям Remedy). А что же еще есть это двухсоттысячное повторение, как не полнейшая безыдейность, слепота и беспомощность в вопросах такого тонкого, по сути, жанра, как огнестрельный экшен? По этой части Remedy так и не подымается выше стрельбы по минам с лучевыми взрывателями, под стать какому-нибудь консольному Syphon Filter.

Даже выбор оружия перестает играть важную роль с появлением универсальной "Кольт-коммандо" и практически неограниченного числа патронов к ней как у Макса, так и у его противников. Во второй половине Payne знаменитые парные "Ингремы" или обрез двустволки, бывшую лучшую машинку игры, применяют лишь законченные синефилы, которые уже не отличают реальную ситуацию от той, что рисует их раскочегаренный знакомыми образами мозг. Катастрофически не удалась Remedy снайперская винтовка с однократным оптическим прицелом и совершенно бестолково сделанным слежением за пулями: я понимаю, очень хочется показать одновременно летящую прямиком в чей-то глаз пулю, взрывающуюся голову и вид падающего тела через прицел, но со всеми этими переключениями камер перестаешь соображать, на каком свете находишься (и чаще всего в итоге оказываешься не на том, что нужно). Нормальной точечной системы попаданий (о которой, я напомню, много говорили — в том числе и сама Remedy) нет и в помине. Удовлетворительных headshots ("смертей с одного попадания в голову") можно добиться лишь с помощью хирургически точного "Пустынного орла", который и без того достаточно мощный инструмент. Оторванных конечностей, по счастью, от Max Payne никто и не ждал, и обвинить в их отсутствии Remedy не получится.

Якобы предсмертные мучения Макса и товарищей слишком явно пародируют какой-то боевик, чтобы к ним придираться. К следующей сцене изрешеченный пулями и старательно хромающий Макс уже бодр, весел и еще более стремителен. Впрочем, это можно объяснить и тем, что всю игру он сидит на болеутоляющих — вероятно, сразу после последнего кадра Макс Пейн умирает прямо в полицейской машине. Но Remedy уж могла бы наделить его заодно и адреналиновыми шприцами.

После всех досадных ошибок Max Payne производит странное впечатление именно в силу того, что некоторые его куски, числящиеся у Remedy в любимцах, отделывались тщательнее, чем другие. Возвеличенные киноцитаты выделяются на общем фоне средненького, однообразного и прихрамывающего экшена. Интерес взращивается Remedy лишь искусственно, за счет отчаянного подражания все тем же блокбастерам, за счет секундных озарений — да и то не своих.



*Офисные интерьеры — просто загляденье! Remedy заработает большие деньги, если сумеет продать Max Payne фирме, занимающейся офисным дизайном.*



*А это уже следующий уровень мастерства: расстрел троих противников в одном медленном уходе, без выравнивания директрисы и использования укрытий. К сожалению, трюк возможен только на лестничных пролетах и тому подобных тесных местах.*

Последний взгляд

**DRAGONRIDERS: CHRONICLES OF PERN**

http://pern.ubi-studios.co.uk

**Жанр**
Квест

**Разработчик**
Grolier Interactive
www.grolier.co.uk

**Издатель**
Ubi Soft
www.ubisoft.com

| | |
|---|---|
| **Сложность** | низкая |
| **Графика** | 4,4 |
| **Сюжет** | 4,4 |
| **Музыка** | 4,8 |
| **Звук** | 4 |
| **Управление** | 4 |
| **Интересность** | 4 |

**СУТЬ**

Энциклопедия жизни Перна плюс телефонная книга наездников. И интересный квест, если привыкнуть к именам и реалиям.

**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ**

Windows 95/98, Pentium II 300 (рек. Pentium III 750), 64 Мбайта ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайтами ОЗУ (очень рек. 32 Мбайта!), 4x CD-ROM, DirectX 7.0+.

# ЭРА НЕВИННОСТИ

*На заре времен, в 1998 году, Grolier Interactive намеревалась выполнить свой квест Dragonflight о похождениях героев Энн Маккефри (а в героях у Энн главным образом разноцветные драконы) в незамысловатой и, если честно, у нас не особенно почитаемой изометрической проекции, со схематичными персонажами и скромной картинкой, больше похожей на подробный план местности. Такие простенькие развлечения в ходу за границей разумной вселенной — на игровых консолях — и, по слухам, отличаются особой глубиной содержания по сравнению с остальным консольным барахлом.*

**Маша АРИМАНОВА**

**НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!**
Многие предсказывали, что если игра Dragonriders: Chronicles of Pern и будет представлять для кого-то интерес, то только для поклонников писательницы Энн Маккефри. Но в результате сложного сочетания пагубных течений (литературного, консольного, квестового) у Grolier Interactive возник новый, вполне здоровый и симпатичный узор, который окажется интересен скорее людям, никогда не читавшим Маккефри.

Подчеркнутый аскетизм диктовался суровой необходимостью. Grolier еще предстояло справиться с 19 томами эпопеи Маккефри (которая с маниакальной последовательностью запечатлела в своих хрониках планеты Перн период в 2000 лет) и разработать собственный сюжет, соблюдая все авторские законы и правила, да еще и храня местный колорит, дабы их несчастная лицензия на Перн (доставшаяся Grolier на какой-то заштатной распродаже планет) не пропадала зря. Тут уж не до полигонов и трехмерности. Тем более что с самого первого дня Dragonflight (ртутно перетекший в Dragonriders: Chronicles of Pern) сориентирован был, мягко говоря, не на ПК.

Но доверчиво моргает и все еще переживает за страшную судьбу Grolier лишь близорукий читатель. Остальные, сколько ни вглядываются, так и не видят на полнокровных картинках Dragonriders признаков чего-либо изометрического.

*Смант страдает от постапокалиптической головной боли не меньше, чем его наездник, — специфика телепатических взаимоотношений. А маленький зеленый дракончик над плечом Д'Кора — это не после вчерашнего, это такое прицельное устройство.*



## ЛИЦА ВО МРАКЕ

Секрет в том, что в какой-то момент разработчики отказались от использования книг о спорах, драконьих коконах и Красной звезде, бросили сагу где-то на "Арфистке Менолли", поместили действие в незатронутый отважной сказительницей Энн Шахрезадовной Маккефри временной отрезок (седьмой проход звезды) и сочинили собственных героев — и, надо сказать, в немалом количестве. А оставшуюся энергию употребили на воссоздание колорита силами настоящего трехмерного движка, излечившись таким образом от страшного литературного недуга. И что же? Они достигли больших успехов! Никогда еще вы не видели таких тучных, самодовольных драконов, похожих на итальянских мафиози.

В остальном же лик квеста может напомнить кому-то сразу несколько игр — к счастью, не нам и не вам. Уверенно прокладывая курс на полуумершую консоль Dreamcast (далее оная не будет помянута), Grolier проштудировала библиотеку тамошних игр. На одни сеговские хиты Dragonriders: Chronicles of Pern похожа разительно, на другие — идеально. Бессмысленно приводить здесь список дико звучащих, таких чужих и непохожих названий мысов и бухт других берегов. Во-первых, их география никому ничего не скажет. Во-вторых, перечень приведет к сползанию в привычный хаос, одержимость сопоставлениями.

Остается только радоваться компиляции незнакомого, составленной Grolier на очень хорошем уровне. Достойна всяческого уважения работа с физиономиями персонажей: гибкая кожа, отдельно вмонтированные глазные яблоки и крупные белые зубы оживляют три сотни отлично сделанных лиц. Гримасы, несколько преувеличенная мимика, все эти подмигивания, поднятые брови, подергивающиеся щеки, трясущиеся бороды и подбородки всадников всех рангов, челяди и жителей рыбацкой деревушки позволяют запомнить каждый характер на пути наездника Д'Кора. И как бы ни старалась затем Grolier начисто стереть образ из памяти, используя и монотонные, лишенные юмора диалоги, и ветхозаветные обороты речи, целиком ей это не удается. Белки глаз Лэмрата, кузена лорда Гральта, или опускающийся уголок губ Литы, зеленой наездницы, остаются с нами в долгих снах.

Хотя сами модели героев далеко не так сногсшибательны, даже деталей одежды не различишь. Сходное впечатление и от архитектуры уровней: весьма впечатляющие багровые вариации на темы




*Полотно на стене постепенно превращается в цветущую карту Перна. Но помните, что Д'Кору никто не поверит на слово, если репутация его не будет расти. А как бы вы отреагировали на все эти россказни "бывалого" путешественника о четвероногих змеях и светящихся лягушках?*

***Но доверчиво моргает и все еще переживает за страшную судьбу Grolier лишь близорукий читатель. Остальные, сколько ни вглядываются, так и не видят на полнокровных картинках Dragonriders признаков чего-либо изометрического.***

## МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

"Dragondriders выглядит примерно так: Д'Кор с крохотным зеленым дракончиком над плечом выходит из пещеры, вызывает Сманта — и тут же одно из самых больших и впечатляющих созданий за всю историю компьютерных игр нежно опускается на землю. Может, тут что-то и неладно с точки зрения физики, но такого монстра вы не видели даже в Drakan!" — поминает почем зря пустой экшен Рон Мэджести (Ron Majesty) с сайта **RPG Planet (www.rpgplanet.com)**.




*Говорят, что в форте Уэйр пятьсот всадников. За этим столом — бронзовые и зеленые, которых мне удалось собрать. Число все равно впечатляет.*



*Grolier Interactive решила проблему прыжков по платформам не менее радикально, чем вопрос полетов на драконах. Все, что нужно, так это подойти к краю. На другую сторону Д'Кор перелетит самостоятельно в отлично поставленном прыжке.*

драконьих скелетов (а именно так выглядят форт Уэйр и форт Холд) и прекрасные туманные долины (остров Иста, Уэйрбоул) с мельницами и живописными развалинами лишены деталей. Если вы видели одну камеру Уэйра или одну рыбацкую хижину, то вы видели их все. Вполне возможно, что это связано с какими-то техническими ограничениями в низших сферах бытия.

## КАРТОГРАФЫ АДА

Камеры слежения расположены очень ловко — они фиксируют драконьи земли с самых выгодных позиций. Иногда глаз наблюдателя в порыве чувств срывается с насиженного места и влюбленно летит за Д'Кором. Единственное, что можно поставить в вину Grolier, — пренебрежение в ракурсах второстепенными персонажами.

Слабое место Grolier Interactive в том, что компания потакала малейшим прихотям воздыхателей Маккефри, с которыми находилась в постоянном контакте. Если те требовали немедленно подать им Харпер Холл или Мастерсмит Холл, в Dragonriders послушно включались эти памятники пернской старины. В результате в квесте оказалось больше локаций, чем нужно. Все эти дворцы не несут в игре ни малейшей смысловой нагрузки — только культурно-познавательную. Между делами естествоиспытатель Д'Кор помогает составлять настенную карту Перна, рассказывая о местах, в которых побывал: так вот, под конец четвертой главы на стене оказывается изображен весь Перн, не считая каверн.

Что ж, Dragonriders — упертый квест от пролога до эпилога. Может быть, его настойчивые подсказки и наивны на вкус чистокровного ПК-игрока. (Каждый нужный предмет Д'Кору всучивают насильно, в порядке действий не допускается разночтений, квестовые зоны — квадраты всех возможных загадок — строго разграничены, и на границах выставлены часовые NPC. Здесь, наряду со "взять" и "посмотреть", имеются не слишком распространенные в наших квестах опции "спасти ребенка" и "толкнуть вагонетку". Святая невинность!) Но язык Dragonriders поймет любой. Без всяких хитростей нам предлагают найти ребенка в пещере, собрать ингредиенты драконьего корма, доставить послание в соседний форт... Несколько отвлекают внимание очки уважения, знаний и силы, что начисляются Д'Кору за успешные действия. Впрочем, ненадолго, ибо распоряжается силой, знаниями и уважением он не по своему усмотрению, а в специально отведенных для этого местах. Ролевые баллы — те же самые предметы.

**А в отсутствие драк и полетов в Dragonriders подробнейшим образом воспроизведен быт всадников в их драконьих ульях.**

И квест вышел неплохой — по двум причинам. Grolier вовсе отказалась от полетов на драконах (есть лишь симпатичные скриптовые сценки) и почти совсем — от драк: фехтование и стрельба из арбалета занимают в Dragonriders столь незначительную нишу, что не достойны упоминания. Что для квеста только к лучшему.

А в отсутствие драк и полетов в Dragonriders подробнейшим образом воспроизведен быт всадников в их драконьих ульях. Они играют в кости, едят мясные шарики Маккефри, пироги Маккефри и пьют вина Маккефри, буянят на поминках, страдают от головной боли, чистят щетками драконов. Мирное время воинов. Нечто подобное можно видеть в известном самурайском фильме "Табу". Это спорное решение — но мне оно нравится.

*Долина Уэйрбоул с идиллически курящимся дымком из печной трубы, мельницей и речушкой. По совместительству — неплохая стартовая площадка для драконов.*



# ПЛАНЕТА ОБЕЗЬЯН

*Самый страшный профессиональный кошмар — рецензия на очередной SimThemePark. Не могу, не могу, не могу. Опять одно и то же — другими словами на две полосы. Нет, нет, нет, нет. Только не я, только не я, только не я. Не могу больше шутить на тему блюющих пикселей, не могу, не могу, не могу. Проезжайте, милые, мимо, со своими крючьями. Нет, нет, нет, нет.*

**Андрей ОМ**

**НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!**

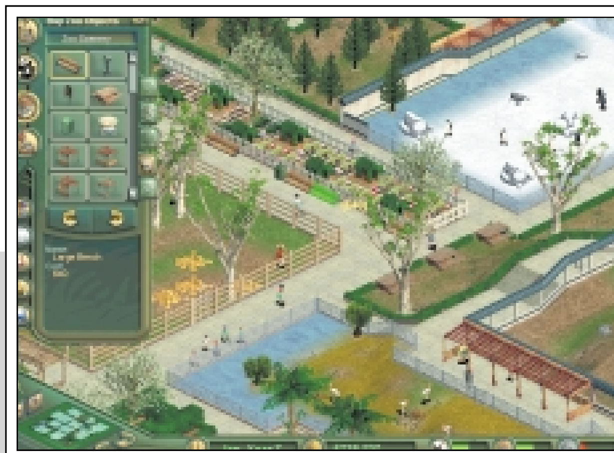
Конечно, достигни я столь же полного, как ОМХ, просветления, эта рецензия могла бы состоять исключительно из списка блюд, пригодных к употреблению животным Siberian Tiger. Или, например, из вынесенных во "врез" причитаний: "Только не меня, нет, нет, нет, нет". Но для этого надо еще долго духовно совершенствоваться, питаться единым разве обезжиренным кефиром, играть в компании с братом (которого у меня нет, но так даже интереснее) в файтинги на PSX и слушать музыку только посредством ПДА iPaq.

Zoo Tycoon (ZT) — игра с роллеркостерами, но без роллеркостеров. И без единого полигона. Зато со зверушками, от Microsoft и с почему-то особо в данных условиях гадким общеобразовательным флером. "Смотрите, дети, это слон". Голосом, знаете ли, Дроздова: "А сейчас мы познакомимся еще с одним представителем семейства земноводных. Видите, какой он масюпусенький?" На экране появляется гадкая пасть дожевывающего обезьяну крокодила. Дроздов: "Да-а, в дикой природе другие законы, чем у нас с вами!" За кадром тихо играет "Пинк Флойд".

**ДЕТСТВО В Ж**

Нравы местных пикселей несколько отличны от тех, к которым мы привыкли за годы возни с парками развлечений: вместо того чтобы спокойно метать харчи на пешеходные дорожки, посетители пугают животных фотовспышками, швыряют в вольеры всякую дрянь и вообще ведут себя так, что их хочется не обихаживать, как того требует игра, а беспощадно отодрать за уши. Чтобы не.

Теоретически, если не связываться с местными сценариями, вы можете делать с игрой мно-



*По мнению ведущих психотерапевтов, пациент выказывает полную готовность к интенсивной терапии химпрепаратами примерно после размещения пятидесятой по счету скамейки под пятидесятым же одинаковым кустом.*

Последний взгляд

**ZOO TYCOON**
www.zootycoon.com

**Жанр**
Симулятор зоопарка

**Разработчик**
Blue Fang Games
**Издатель**
Microsoft
www.microsoft.com/games

| | |
|---|---|
| **Сложность** | средняя |
| **Графика** | 3,2 |
| **Сюжет** | 1,1 |
| **Музыка** | 1,2 |
| **Звук** | 3,5 |
| **Управление** | 3,8 |
| **Интересность** | 2,4 |

**СУТЬ**

Высокооплачиваемые маркетинговые специалисты Microsoft (Marketing MBA в Wharton School of Business, рубашки от Paul Smith, галстуки Hugo Boss, костюмы E.Zegna) не смогли спокойно смотреть на то, каких успехов в чартах NPD Intellect (ранее известных как PC Data) достигла трехлетней давности игра Rollercoaster Tycoon.

**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ**

Windows 95/98/2000/NT/ME/XP, Pentium II 450 (рек. Pentium III 700), 64 Мбайта ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-видеокарта, 4x CD-ROM, DirectX 8.0.

жество любопытных вещей. Один раз я построил мечту своего детства: зоопарк без животных. Там были сувенирные магазины, поляна для пикников, карусели и фонтаны. Никто не мучил несчастных тварей, не пытался накормить обезьян сахарной ватой и не кидал в спящего некрупного грязного льва конфетные бумажки. Парк при этом работал, приносил неплохие деньги и исправно привлекал посетителей.

Некоторых зверей можно выпустить на волю и заставить бегать среди пешеходов, пугая последних и понижая их параметр “customer satisfaction”. К сожалению, крупные хищники такой привилегией не пользуются.

Потом, можно, например, переименовывать всех без исключения зверей по своему вкусу. Детсадовское наслаждение от надписи “Жираф Andrey Ohm начинает чахнуть от недостатка savanna grass” не поддается никакому описанию — лучше может быть только переименование населения обезьянопитомника в честь своего непосредственного руководства или, скажем, кабинета министров РФ.

Все это, впрочем, экстремально быстро наскучивает.

*Посетители имеют обыкновение пугать и без того нервных зверушек вспышками своих дешевых “мыльниц”. Поубивал бы, честное слово.*



***…растянуть загон, насыпать подходящей почвы, наставить декораций, впустить заключенного, подвести поближе пешеходную тропинку. Дубль пятый, восьмой и пятьдесят шестой. Arbeit macht frei.***

## ДОРОГИЕ ГАДЫ

Животные, оказывается, требуют к себе значительно больше внимания, чем русско-американские горки. Щелкнув на вольере, вы придете в ужас от того, как привередлива может быть обычная лошадь имени П.Р.Жевальского: в загоне ей то слишком тесно, то слишком просторно, то нужно кустов (да не всяких, а вывезенных прямиком из ареала обитания), то необходима грязь, то хочется компании. Вот привереда. Купив твари (за сумасшедшие деньги) компаньона и тем самым ее осчастливив, вы сталкиваетесь с тем, что новообретенный сокамерник как раз не в восторге от соседства и предпочел бы побыть в одиночестве. При этом чем реже и дороже зверь, тем больше у него заморочек! Giant Panda по уровню запросов вплотную приближается к поп-звезде калибра Аллборисовны П. Жаль, конечно, что мы не в симуляторе предприятия общественного питания. Там с такими вещами было бы попроще — в суп.

Особый род психоделической практики связан с подбором типов ограды под каждый конкретный экспонат. Методом проб и ошибок мы понимаем, что разного рода парнокопытным газелям будет достаточно проволочной ограды, в то время как бенгальского тигра (по каким-то причинам подсознательного характера названного мной Жорой) лучше будет оградить от мирской суеты рвом с водой и недетской клеткой. Ошибиться трудно: постоялец не захочет жить в не заточенном под себя вольере, строптиво окрашиваясь в красный цвет при попытках посадить себя в загон.

Все это можно было бы терпеть, если бы не одна деталь: в ZT стремительно становится нечем заняться. Аккомодация новых животин примерно после десятого повторения начинает производиться с автоматизмом, достойным сборочного конвейера завода “Даймлер-Крайслер”: растянуть загон, насыпать подходящей почвы, наставить декораций, впустить заключенного, подвести поближе пешеходную тропинку. Дубль пятый, восьмой и пятьдесят шестой. Arbeit macht frei. Художественно же расставлять по ландшафту одинаковые скамейки и “семейные нужники” (family WC, что бы это ни значило) — развлечение и вовсе специфическое.



*Зебры постоянно ноют и капризничают, желая, в частности, в своем вольере побольше грязи. Известное дело: больше грязи — шире морда.*

## ТОРЖЕСТВО МАРКЕТИНГА

...над здравым смыслом — вот что это такое. От игры за версту разит просчитанностью, ненатуральностью и, простите, завистью к нечеловеческой силы кассовым достижениям Rollercoaster Tycoon и его ближайших родственников. По этой причине в ZT почти нет анимации, кривоватый интерфейс и неотесаные спрайты размером со страусиное яйцо, а тремя уровнями приближения банально невозможно пользоваться: при максимальном zoom-in средняя мартышка занимает половину экрана, а с высоты птичьего полета совершенно ничего невозможно разобрать, — таким образом, всем настоятельно предлагается пользоваться видом “по умолчанию”.

Самое интересное. При всем этом, уверяю вас, если бы не две весомые причины, игра была бы обласкана нами взасос, несмотря на все вышеперечисленное (в самой по себе вторичности ничего плохого нет, графика экономическому симулятору в принципе необязательна, etc.).

Причины называются Tropico и StarTopia.

РАЗРАБОТЧИКИ ВСЕХ СТРАН, СОЕДИНЯЙТЕСЬ!

# ПОЛИГОН

Издается с августа 1999 года. Выходит один раз в месяц.

#9 (24) '01

КАК ЭТО ДЕЛАЕТСЯ СТР.82

## ИЗДАТЕЛЬСКОЕ ДЕЛО: ЛЕКЦИЯ ДЛЯ РАЗРАБОТЧИКОВ

*Продолжение. Начало см. в #8'01*

*На своем веку я повидал немало хороших работ, и многие из них, поверьте, заслуживали куда более серьезного внимания, чем добились в итоге. Эх, если бы их авторы имели чуть больший опыт! Ну а из тех проектов, что обладают всеми обязательными элементами… всерьез мы рассматриваем штук двадцать, наверное. Из упомянутых четырехсот…*

ГЛАВНОЕ ОКНО СТР.86

## ELIXIR STUDIOS: ДНЕВНИК РЕВОЛЮЦИОНЕРА

*Продолжение. Начало см. в #8'01*

*Демис уже рассказал вам в прошлый раз, что один из важнейших этапов в создании игры зовется 1st Playable. Он позволяет получить общее представление об игре: технология работает, четко виден дизайн, все идет к тому, что вот-вот будет названа реальная дата релиза…*

ГЛАВНОЕ ОКНО СТР.90

## NIVAL INTERACTIVE: НОВАЯ, НОВАЯ СКАЗКА

*Для начала мы пришли к выводу, что следующая за "Проклятыми Землями" игра должна быть совсем иной, ибо, как догадался бы даже самый зеленый новичок в девелоперском деле, после четырех лет работы над ролевыми стратегиями в реальном времени, действие которых ко всему прочему происходит в одном и том же сказочном мире, нам как воздух было необходимо что-то совсем свежее, принципиально новое.*

КОНКУРС, СНОВА КОНКУРС!

СТР.97




ГЛАВНЫЙ ПРИЗ КОНКУРСА ПРЕДОСТАВЛЕН КОМПАНИЕЙ "БЮРОКРАТ"



КОНКУРС СТР.98




## КАЖДЫЙ ИМЕЕТ ПРАВО НА СВОЕГО СЭМА!

### НАСТАВЛЕНИЕ 1: ЖИЛПЛОЩАДЬ ДЛЯ ГЕРОЯ

*На этом месте я настоятельно предлагаю пользователям пиратских "Сэмов" ретироваться в леса — дальнейшее экшен-действо и итоговая раздача роскошных (так!) призов будет происходить без их участия.*

АНАТОМИЯ ИГРЫ СТР.105

## ЗАМЕТКИ КУДЕСНИКА ШОТГАНА О ДЕВЕЛОПЕРСКОМ ДЕЛЕ

*Мир — это юдоль скорби и печали. Все прекрасное в нем имеет нездоровую тенденцию быстро заканчиваться и исчезать в голубых далях.*

### ЧАСТЬ 13, ЗАВЕРШАЮЩАЯ: СВЕТЛОЕ ЗАВТРА

*Окончание. Начало см. в ##2-4, 6, 8-10'00, 1, 5-8'01*

# ИЗДАТЕЛЬСКОЕ ДЕЛО:

## ЛЕКЦИЯ ДЛЯ РАЗРАБОТЧИКОВ

*Продолжение. Начало см. в #8'01*

**Дэн РОДЖЕРС (Dan Rogers), президент BizDev, Inc. (www.bizdev-inc.com)**

**Какие жанры предоставляют девелоперам-новичкам наибольшие возможности?**

**Microsoft**: Определенно, стратегии. Впрочем, тут можно возразить, что, мол, это направление тоже скоро перенасытится. А вот популярность симуляторов потихоньку падает, потому что игроков-"клавиатурщиков" становится все меньше и меньше. Ролевые игры также испытывают некоторый упадок. Труднее всего, вероятно, будет пробиться в шутерах от первого лица, слишком уж высоко подняли планку Quake и Unreal Tournament. Кстати, не уверен, что все обратили должное внимание на то, чего достигла компания Valve, добавив в свой Half-Life изрядную толику сюжетности. Полагаю, скоро всем окончательно станет ясно, что сюжет в играх выходит на первые роли, становится все более и более важным элементом игры.

**Midway**: Action/adventure, платформеры, а также ролевые игры. Хотя в области РПГ, несомненно, пробиться будет труднее всего, поскольку игры этого жанра отличаются поистине гигантскими размерами и немыслимой сложностью, и именно таких характеристик будет ждать от вашего творения пользователь.

**Sierra**: Для консолей традиционно хороши action/adventure, но только если в них присутствует яркий, интересный персонаж и вы хорошо представляете себе, насколько это важно — серьезно подойти к созданию такого героя. Я имею в виду не только и не столько художественную сторону дела. Речь идет о тщательнейшей прорисовке вашего персонажа, дабы игроки стали воспринимать его как личность. Обычно довольно популярны консольные РПГ. Преуспевают и будут преуспевать спортивные симуляторы, хотя их намного труднее делать независимым разработчикам.

**Take Two**: Очевидно, крайне сложным жанром являются спортивные игры. Стратегии? Шутеры от первого лица? Что ж, тут все зависит от вас самих, от ваших возможностей...

**Что вы ищите в новичках в первую очередь?**

**Microsoft**: Прежде всего мы обращаем внимание на опыт коллектива, на то, какого рода игры они делают, на качество этих игр, а также на то, как их творения выглядят с технической точки зрения. Мы смотрим, хорошо ли продуманы детали проекта, который нам предлагают. Безусловно, мы хотим видеть в наших разработчиках эдакую "творческую искру". Нам вовсе не нужны люди, которые, словно обезьяны, пишут программы по заученным методикам, не пытаясь придумать что-то новое, необычное. А еще мы очень хотим, чтобы команда, с которой мы будем работать, отличалась самодостаточностью, чтобы она, со своей стороны, была в состоянии обеспечить все детали разработки компьютерной игры.

**Midway**: Я бы сказал так: первое, на что мы обращаем внимание, — это сама игра. В старые добрые времена было достаточно бросить короткий взгляд на концепцию игры, чтобы зажечь ей зеленый свет. Цены были совсем другими, а девелоперские команды состояли всего-то из нескольких человек! Рисковать приходилось гораздо меньшими деньгами, и переход от концепции игры к ее прототипу нередко занимал меньше месяца. Нынче стоимость программных продуктов возросла неимоверно, поэтому нам приходится обращать самое пристальное внимание на техническую сторону дела, на саму компанию, на методику ее работы. Относится ли игра к так называемому мэйнстриму, основному направлению игровой индустрии? Есть ли в ней что-то особенное, уникальное? При этом, даже если ваши методы поистине совершенны, вам не на что рассчитывать, если вы не обладаете художественными и техническими возможностями для воплощения их в жизнь. Идей на свете миллионы... Поэтому мы почти всегда требуем от разработчика представить нам рабочий, точнее, играбельный прототип своего продукта, дабы мы имели возможность визуально оценить уровень его авторов, их техническую оснащенность. Исключения, конечно, бывают, но мы в любом случае просим показать нам что-нибудь на экране.

**Sierra**: Все очень просто. Мы хотим видеть хоть какой-нибудь опыт. Если разработчик совсем зелен, риск слишком велик. Кстати говоря, под словом "опыт" я имею в виду именно написание программ, желательно игровых, вдвойне желательно — ставших популярными. Если на счету девелопера есть хотя бы один хит, я обязательно обращу на него самое пристальное внимание. Очень приветствуются новые, я бы даже сказал, революционные идеи. Что-нибудь совсем свежее, нигде до сих пор не встречавшееся. Нет, нет, я не о Diablo! Речь идет о чем-нибудь совершенно новом. О чем-нибудь, как я уже сказал, революционном. Недурным примером может послужить Homeworld. Это был поистине фантастический поворот в жанре стратегий в реальном времени!

**Take Two**: Предложите нам то, что вы хотите опубликовать. Предложите нам уже законченную игру, такую, которая продемонстрировала бы нам весь ваш талант, все ваши возможности, — и успех вам обеспечен.

**Должен ли разработчик принимать участие в коммерческой стороне дела?**

**Microsoft**: Вот уж чего бы мы не хотели, так это иметь дело с девелопером, имеющим проблемы с деньгами. Поэтому я всегда прошу честно ответить на вопросы, касающиеся финансовой состоятельности команды. И пока не дождусь такого ответа, у нас не будет никаких дел.

**Midway**: В определенной степени, да. В команде разработчика обязательно должен быть человек, который хорошо разбирается в денежных вопросах. Вам потребуется бизнесмен, ответственный за финансовую сторону проекта, чтобы программисты, художники и дизайнеры могли спокойно сконцентрироваться на своих прямых обязанностях, на создании хорошей игры. Время — деньги, и мы не хотели бы, чтобы ваши специалисты занимались чем-то, помимо своего главного дела.

**Sierra**: Безусловно. Я всегда слежу за тем, чтобы в команде был специалист, хорошо разбирающийся в принципах ведения бизнеса. Порой от программистов, уходящих из известных компаний с целью открыть собственное дело, приходится слышать такие заявления: "А мне не нужен ни финансист, ни продюсер. Я справлюсь со всем самостоятельно". Такой подход мне чрезвычайно не нравится. Я действительно считаю очень важным, чтобы в коллективе был человек, разбирающийся хотя бы в основах финансовой деятельности, в том, как выбрать момент для выпуска продукта. Этот специалист должен быть в состоянии оценить приблизительную стоимость проекта, а также цену конечного продукта и его качественный уровень.

**Take Two**: Студии разработчиков неплохо иметь в своем составе кого-нибудь, кто чувствует себя в бизнесе словно рыба в воде. Того, кто будет следить за своевременным заполнением платежных ведомостей. Но не дай бог, если этим человеком окажется один из программистов!

### Насколько опытной должна быть команда девелоперов?

**Microsoft**: Наше вечное желание заключается в том, чтобы разработчик был достаточно компетентен в своем деле, однако находить таковых становится все труднее и труднее. У нас есть очень приличная "внутренняя" команда девелоперов, но взвалить на нее сразу все наши проекты просто невозможно. Поэтому мы ведем постоянную и очень активную работу по поиску новых разработчиков, в которых инвестируем весьма немалые (для издательства) средства. И, принимая во внимание размеры наших вложений, мы вправе придавать большое значение тому, чтобы наши деньги не оказались потрачены зря.

**Midway**: С технической точки зрения, при разработке игр для систем следующего поколения (в особенности PlayStation 2) вам потребуются весьма подготовленные люди, обладающие немалым опытом программирования на языках С и С++. Более того, они обязательно должны понимать принципы создания видеоигр. А получить такой опыт можно, лишь приняв активное участие в нескольких масштабных проектах. С точки же зрения художественной, мы предпочитаем иметь дело с кандидатами, прекрасно чувствующими себя в области визуальных коммуникаций. Вам потребуются 2D-художники, поскольку, для сведения к минимуму последующих переделок и исправлений большая часть концептуальной составляющей игры сначала выполняется на бумаге. А потом, на следующей стадии проекта, вам не обойтись без 3D-дизайнеров, имеющих достаточный опыт программирования в таких средах, как 3D Studio, Lightwave и Maya. Затем за дело возьмутся разработчики уровней, причем такие, которые будут хорошо понимать игру уже с точки зрения игрового процесса. Иначе говоря, они должны быть опытными игроками, могущими похвастаться неисчислимым множеством пройденных игр. Они непременно должны разбираться во всех тех нюансах, которые держат игрока "на крючке", не давая ему заскучать и бросить игру на полпути. Почему бы мне не закончить после первого уровня? Какой смысл продолжать? Эти вопросы не просто важны. Они важны критически.

**Sierra**: Если они не могут показать четкое понимание технологий разработки программного обеспечения, значит, они безнадежны.

**Take Two**: Если кандидат уже имеет в своем багаже пару-тройку серьезных продуктов, это добрый знак. Для нас очень важно, чтобы вы обладали опытом работы над играми, и мы придаем данному вопросу очень большое значение, если только представленная вами демо-версия не является уже полностью готовой игрой. А еще вам потребуется терпение. В нашем деле конкуренция все усиливается и усиливается, и, думается мне, в скором времени мы будем относиться к независимым разработчикам примерно так, как это происходит в мире поп-музыки. "На утро он проснулся знаменитым" — таких случаев там все меньше и меньше. Хорошей музыкальной группе сначала нужно самостоятельно записать несколько песен, и лишь потом на нее может обратить внимание серьезная звукозаписывающая фирма. В общем, если вы придете к издателю, имея в кармане лишь идею и будучи не в состоянии похвастаться заметным опытом, вам вряд ли что-нибудь "светит". И в таком случае вам останется надеяться только на неслыханную удачу. Или же обратиться к публикаторам помельче калибром.

### Если разработчик находится за пределами США, является ли это помехой?

**Microsoft**: Нет, я бы так не сказал. Конечно, в мире есть места, в которых сей факт превратится в проблему, но их немного. Мы активно сотрудничаем с девелоперами из СНГ, Канады, Великобритании, других стран Европы. Так что, в целом, это не проблема.

**Midway**: И снова здесь есть как преимущества, так и недостатки. У нас есть зарубежные партнеры, с которыми мы, можно сказать, живем душа в душу. Определенные проблемы возникают из-за языкового барьера. Кроме того, несколько раз нам приходилось попадать в ситуацию, когда из-за культурных различий наши с разработчиком взгляды заметно разнились. При этом, заметьте, в такой ситуации невозможно определить правых и виноватых — не будете же вы жаловаться нанациональную культуру. Словом, недостатки в иностранном партнерстве также имеются. Ваша задача — заранее их предусмотреть и свести к минимуму их последствия.

**Sierra**: Ни в коей мере.

**Take Two**: Нет.

### В чем преимущество неамериканских девелоперов?

**Microsoft**: Это зависит от проекта. Идея привлечения к работе иностранных партнеров весьма заманчива, но тут есть и некоторые проблемы. Несколько уменьшается производительность — из-за разницы во времени. Затрудняет работу и географическая удаленность разработчика. И вообще, так часто бывает: пытаясь удешевить проект, можно ненароком нажить себе довольно большие неприятности.

**Midway**: Очевидным преимуществом иноземных разработчиков перед американскими является их дешевизна, хотя разница постепенно сходит на нет. Очень выгодно, например, сотрудничать с партнерами из России, Испании или Венгрии. Но мы, в первую очередь, заинтересованы в качестве. Если концепция игры и ее исполнение нас устраивают, если все говорит в пользу того, что игре суждено стать подлинным хитом, то никого не волнует, где именно ее создали. И в таком случае мы сделаем все от нас зависящее, пойдем на любой риск.

**Sierra**: Иногда — в цене. К тому же иностранцы нередко обладают большим, нежели американские девелоперы, опытом.

**Take Two**: Цена проекта обычно бывает ниже.

### Сколько предложений в год вы получаете?

**Microsoft**: Я работаю в группе симуляторов, так что мы получаем меньше предложений,

чем другие наши команды. Сколько именно? Ну, лично через меня проходит пятьдесят-шестьдесят заявок. Другие группы? Думаю, в пять-шесть раз больше, то есть 400-500 предложений в год на всех.

**Midway**: Я веду учет всех подобных предложений, так что могу довольно уверенно назвать цифру: около четырехсот.

**Sierra**: Около ста. Все они предварительно “фильтруются”, и до меня доходит штук двадцать пять — тридцать.

**Take Two**: Больше тысячи.

**Сколько из этих предложений имеют у вас успех?**

**Microsoft**: Большинству мы отказываем.

**Midway**: На своем веку я повидал немало хороших работ, и многие из них, поверьте, заслуживали куда более серьезного внимания, чем добились в итоге. Эх, если бы их авторы имели чуть больший опыт! Ну а из тех проектов, что обладают всеми обязательными элементами... всерьез мы рассматриваем штук двадцать, наверное. Из упомянутых четырехсот...

**Sierra**: Имеете в виду качественные, хорошо продуманные предложения? Штук тридцать пять из ста.

**Take Two**: Меньше десятка.

**Каковы основные компоненты “хорошо продуманного предложения”?**

**Microsoft**: Заинтересовать нас может, к примеру, аккуратно оформленное и напечатанное предложение. Однако гораздо более сильное впечатление обычно производит кинематический ролик, или же прототип игры, эдакая основа, в которую вы помещаете все, что сочтете необходимым. Вот они-то и привлекут наше внимание. Наверняка. А распечатанный “план работы”, хотя и неплох сам по себе, все же представляется несколько дешевым приемом. В конце концов, идею игры может придумать каждый, а вот когда дело доходит до ее осуществления...

**Midway**: Вы должны уметь четко, ясно и при этом кратко объяснить, в чем суть вашей игры, и обрисовать ее характерные особенности. Причем вам надо сделать это таким образом, чтобы мы быстро сумели понять, чем ваше творение отличается от других игр. Иногда встречаются такие предложения, которые я готов принять сразу же по прочтении нескольких строк. В мозгу словно что-то щелкает, и я говорю себе: “О, это великолепная идея!”. С одной стороны, это очень похоже на все остальное, это мэйнстрим, но, с другой стороны, и не мэйнстрим вовсе! После чего я с большим интересом перехожу к следующей стадии. Но! Все стремятся делать одинаковые игры в одних и тех же жанрах. Те проекты, авторы которых увидели перед собой зеленый свет, просто отличались четкостью и краткостью изложения. На чтение вашего двухсотстраничного манускрипта ни у кого не будет времени. Поэтому постарайтесь как можно сильнее сократить документацию, дайте нам несколько скриншотов, чтобы мы могли судить о том, как игра будет выглядеть, объясните, в чем ее, игры, оригинальность, и по возможности опишите использованные технологические новинки. Все это вполне может заставить нас взглянуть на ваш проект повнимательнее. Однако важнее всего следующее: мы с коллегами должны увидеть видеоролики или играбельный прототип вашего творения.

**Sierra**: Уникальное предложение по продаже. Короткое, на один параграф, описание характерных деталей игры, того, что отличает ее от других. Если я, прочитав этот пункт, воскликну: “Да, это здорово, это что-то совсем новое!”, значит — у вас есть надежда.

**Take Two**: Хорошо, когда предложение сопровождается четким, ясным описанием проекта. Мы должны “увидеть” вашу игру, “почувствовать” ее. Еще может пригодиться копия вашего предыдущего продукта (опубликованного издателем, по масштабу сопоставимым с нами).

**Нужно ли сначала подписать с вами соглашение о конфиденциальности?**

**Microsoft**: Да, причем в той форме, которую предложим мы.

**Midway**: В настоящее время мы стараемся выйти на рынок Sony и Nintendo, так что соглашений о конфиденциальности не подписываем. Поварившись в этих делах достаточно долго, в конце концов приходишь к пониманию того, что в нашей индустрии складывается странная ситуация: из шести жанров выжаты уже более трех сотен консольных игр. Нет, я не призываю вас к созданию нового жанра. Но, задумывая новую action/adventure от третьего лица, в которой главный герой — герой в полном смысле этого слова, рубящий в капусту разношерстную компанию “плохих парней” и в конечном итоге спасающий целую планету, звездную систему, всю Вселенную или, скажем, прекрасную принцессу, так вот, в таком случае вы наверняка подразумеваете, что люди вас поймут, проникнутся вашими блестящими идеями. Именно поэтому Midway придерживается политики, согласно которой исполнение играет гораздо более важную роль, чем идеология. Мы уверены, что качественное исполнение гарантирует 95 процентов успеха игры. Любая достаточно искушенная компания не станет бояться того, что какой-нибудь нечистоплотный конкурент украдет у нее идею, потому что, если не найдется команды, способной ее на должном уровне реализовать, сама идея — ничто. А найти хорошего девелопера — задача архисложная.

**Sierra**: Такое соглашение подписывается в обязательном порядке. Причем только в форме, предложенной нами. Если вы не хотите его подписывать, мы даже не взглянем на ваш проект. В соглашении о конфиденциальности говорится примерно следующее: вы отдаете себе отчет в том, что, когда вы предлагаете нам свой проект, может случиться так, что мы уже разрабатываем нечто подобное...

**Take Two**: Да. Мы используем нашу стандартную форму. Причем происходит это как бы в одностороннем порядке, так как подписание соглашения, предложенного девелопером, требует очень долгой процедуры утверждения. И вы, дорогие разработчики, обязательно должны помнить, что вам приходится иметь дело с очень ограниченным числом публикаторов. Мы получаем сотни предложений, и придумать стандартную форму соглашения о конфиденциальности, которая удовлетворила бы всех и каждого, просто невозможно.

**Сколько времени обычно требуется для того, чтобы оценить потенциальную значимость поступившего предложения?**

**Microsoft**: Как правило, я немного присматриваюсь к игре, затем предлагаю ее вниманию нескольких уважаемых мной людей. И если мы все приходим к одному и тому же выводу, то делаем следующий шаг.

**Midway**: Примерно неделя — столько времени требуется для того, чтобы получить ответы от всех экспертов. Для создания первого, поверхностного, впечатления иногда хватает пятнадцати-двадцати минут, но большого значения этому впечатлению придавать все же не стоит. Мы предпочитаем сначала услышать мнения наших продюсеров и маркетологов.

**Sierra**: Мнения лишь одного человека никогда не может быть достаточно. Обычно, пе-

ред тем как игра попадает в мои руки, она должна понравиться кому-то другому. Затем за игру берусь я. Если она мне нравится, я обращаюсь в отдел маркетинга. И лишь после того как проект одобрят наши маркетологи, я начинаю разговор с отделом продаж. В общем, если к этому моменту игра собирала исключительно положительные отзывы, мы связываемся с разработчиком. Убедившись в том, что он способен сделать то, что обещает, мы добиваемся одобрения исполнительной группы и начинаем работу.

**Take Two**: Самое большее — четыре недели.

### Если разработчик не получил от вас ответа в течение нескольких недель, является ли это плохим признаком?

**Microsoft**: Конечно, нет! В зависимости от ситуации ожидание может продолжаться от нескольких дней до нескольких недель. Нередко у соответствующего специалиста попросту не находится на игру-кандидата времени.

**Midway**: Нет-нет! Конечно, мы всегда стараемся ответить как можно быстрее. Но, знаете, как это бывает: отпуска, загруженность работой... В общем, ответить сразу получается далеко не всегда. Мы уделяем новым проектам очень большое внимание, так что наше недолгое молчание не есть дурной знак.

**Sierra**: Нет, ни в коем случае. Вот если бы я не ответил в течение двух месяцев...

**Take Two**: Учтите, что из сотни проектов лишь один доживает до реализации. Тогда вы поймете, что наше двух-трехнедельное молчание ни о чем плохом не говорит. Часто бывает так, что талантливый разработчик приходит к нам... не вовремя. Может, у нас просто не было времени рассмотреть его предложение. Если девелопер проявит настойчивость, мы обязательно ему ответим. А вот если предложение приходит ко мне по почте, электронной или обычной, после чего его автор надолго замолкает, мы и впрямь можем не ответить. Опять-таки, все это напрямую зависит от огромного количества предложений, получаемых нами ежегодно.

### Когда разработчику следует признать, что его постигла неудача?

**Microsoft**: Девелоперы нередко отправляют свои предложения сразу нескольким издателям — ради увеличения шансов на успех. Здесь все зависит от человека. Если вы не получаете от нас ответа в течение месяца, вам, вероятно, следует признать свое поражение. Но я с трудом представляю себе человека настолько терпеливого, чтобы не попытаться за это время связаться с нами еще раз.

**Midway**: Думаю, приблизительным ориентиром будут тридцать дней. Мы делаем все возможное, чтобы ответить всем и каждому, и, как правило, наш ответ приходит через неделю-две. И если ваш проект покажется нам интересным, уж за месяц-то мы точно с вами свяжемся.

**Sierra**: Два месяца.

**Take Two**: Ответ вы получите достаточно быстро, если, конечно, просили нас ответить. Помните, однако, что всегда существует вероятность того, что ваше отправленное по почте предложение где-то затерялось, поэтому, если вы прождали четыре недели и ничего от нас не получили, есть смысл позвонить нам по телефону. Мы бы не хотели, чтобы люди ждали напрасно. И нам будет очень неприятно, если, разрабатывая свой следующий проект, вы не обратитесь к нам только потому, что не будете уверены в нашем ответе.

### Обязательна ли демонстрационная версия программы?

**Microsoft**: Не сказал бы, что обязательна. Но, в любом случае, весьма полезна. Если вы покажете мне анимационный ролик, благодаря которому я смогу увидеть, как будет выглядеть игра, я буду очень рад. Если вы продемонстрируете мне, как работает ваша технология, еще лучше. Соглашаясь сотрудничать с разработчиком, мы идем на определенный риск. Кто знает, может, обладая солидной технологической базой, он будет страдать из-за пробелов в области дизайна? А значит, нам нужно будет связаться с ребятами из дизайнерского отдела и узнать их мнение. В общем и целом, если вы хотите произвести впечатление, вам нужно показать нам работающую программу. Ну хоть что-нибудь выходящее за рамки обычной бумажной документации.

**Midway**: Безусловно. Да-да, именно так: безусловно! Понимаю, что, произнося это слово, я ставлю новичков девелоперского цеха в неравное положение по сравнению с опытными разработчиками. Если ваша компания обладает именем, если вы уже доказывали, что способны создать хорошую игру, если вы очень опытны в этой области, значит, есть все шансы на то, что наша с вами работа будет продвигаться очень и очень споро.

**Sierra**: Необязательна, хотя и не помешает.

**Take Two**: Да.

### Что вы можете сказать о стоимости проектов, которые финансируются разработчиками самостоятельно?

**Microsoft**: Потенциально, стоимость таких проектов выше (для разработчика, естественно), потому что авторы наверняка захотят компенсировать свои "моральные" издержки, связанные с тем, что финансирование из собственного кармана — это риск, это потеря нервных клеток.

**Midway**: Издатель, безусловно, рискует гораздо меньше. Но, если бы вы задали мне этот вопрос всего лишь год назад, мой ответ был бы совсем иным: в настоящее время народ все больше укрепляется во мнении, что если игра уже на девяносто процентов закончена и на нее до сих пор никто не обратил внимание, то это неспроста. Такой подход, возможно, отличается некоторой близорукостью, но в целом он верен. Все, в конце концов, сводится к качеству товара. А если вы самостоятельно работаете над игрой почти до самого конца, у вас появляются более широкие возможности, издатель никак не влияет на процесс и совсем вам не мешает.

**Sierra**: Это здорово! Я имею в виду, риск гораздо меньше! Но не забывайте о том, что для "раскрутки" вашей игры, для организации рекламной кампании требуется время. Если вы принесете нам игру, скажем, в конце лета и захотите начать продажи к Рождеству, знайте: серьезного хита не получится. Да мы в таком случае вовсе не возьмемся за дело. Для того чтобы соответствующим образом все организовать, нам обычно требуется не менее шести месяцев.

**Take Two**: Мы стараемся посмотреть на вашу игру глазами обыкновенного покупателя. Так что, когда мы видим перед собой уже законченную работу, нам гораздо легче вынести свое суждение о ней. Еще одно немаловажное соображение: продемонстрировав готовую игру, ее автор таким образом доказывает нам свою состоятельность. А нам остается только посмотреть на игру, попробовать в нее сыграть — и сделать вывод, сможет ли она принести доход. Однако знайте, что, занимаясь всем от начала до конца, вы рискуете потратить время впустую, создав игру, не имеющую коммерческой ценности. Прежде чем начать, посоветуйтесь со своими близкими, друзьями. И, вместо того чтобы убеждать их в своей правоте, попытайтесь сами понять, что им в вашей затее нравится, а что нет. А главное, почему...

*(Окончание следует.)*

Перевод с английского **Антона ИСУПОВА.**

# ELIXIR STUDIOS:
# ДНЕВНИК РЕВОЛЮЦИОНЕРА

*Продолжение. Начало см. в #8'01*

**Джо МАКДОНАГ, камрад буревестника р.**



## О КРАСИВЫХ ДЕВУШКАХ И ИСКУССТВЕННОМ ИНТЕЛЛЕКТЕ

Демис уже рассказал вам в прошлый раз, что один из важнейших этапов в создании игры зовется 1st Playable. Он позволяет получить общее представление об игре: технология работает, четко виден дизайн, все идет к тому, что вот-вот будет названа реальная дата релиза...

Наш издатель Eidos провел "Международный день маркетинга", цель мероприятия: представить грядущие игры командам по продажам и маркетингу со всего мира. Такая политика позволяет планировать маркетинговую стратегию для всех игр, находящихся на завершающих стадиях разработки, и, кроме того, дает возможность разработчику составить расписание для появления таких важных на рынке вещей, как демо-версии, скриншоты, AVI-файлы. В первую очередь это важно для США, где время подготовки к выпуску новой игры составляет несколько месяцев. В идеале каждому издателю хочется иметь синхронные расписания для работы с рынком и разработки игры, чтобы избежать появления рекламы до выхода продукта. Такое часто случается: игра наконец выходит, но никто не знает, что она появилась, потому что бюджет, отпущенный на рекламу, уже исчерпан.

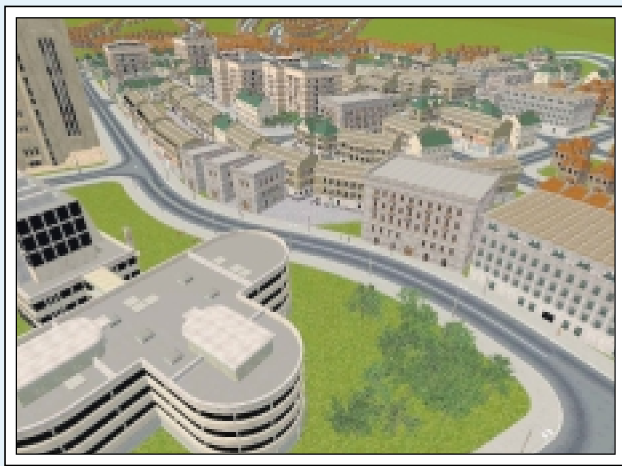
Многие разработчики не заинтересованы в такого рода расписании, но мы стараемся во всем помогать издателю: ведь именно он будет продавать наше творение. И подход здесь прост: дело не сделано до конца, если кто-то вышел из магазина без нашей коробочки подмышкой.

Как всегда, офис Eidos был полон потрясающе красивых женщин. Мы представляли игру в течение всего дня, и, казалось, людям нравится то, что они видят.

Через пару дней мы вновь были в Eidos. Выяснилось, что показ был для нас довольно удачным. Та часть нашей работы, которая носила явно, скажем так, экспериментальный характер, а сюда можно отнести движок и AI, то, что, по словам некоторых людей, *мы не могли сделать никогда*, УЖЕ СДЕЛАНО. Босс Eidos Йен Ливингстоун (Ian Livingstone) написал о нашей демо-версии на своем сайте следующее: "На этой неделе я видел 1st Playable Republic: The Revolution и был потрясен тем, чего достиг Elixir к настоящему моменту. Я послал своего героя на городскую площадь послушать, что говорит сторонник оппозиционной фракции, стараясь убедить аудиторию в своей правоте. В толпе чувствовался энтузиазм. Было необходимо действие. Как только я договорился о встрече с этим смутьяном, мне надо было решить, что сделать, чтобы заставить его изменить предмет своей преданности. Спорить ли мне с ним, дать ему взятку или отколотить как следует? Что лучше всего соответствует моей индивидуальности?.."

Между тем, как нам кажется, не только графический движок способен привлечь внимание к Republic: The Revolution: то, что мы пытались сделать с искусственным интеллектом, создавая целую страну, ничуть не менее захватывающе. Наш ведущий AI-программист Алекс Уайтэкер (Alex Whitaker), недавно пришедший к нам из Psygnosis, расскажет вам о некоторых проблемах, со-





провождающих моделирование жизни в игре. Ему слово:

"Первые 30 лет изыскания на ниве создания искусственного интеллекта были многообещающими, но предложить почти ничего не могли. Ровно 10 лет назад в статье "Intelligence Without Reason" ("Интеллект без причины") Родни Брукс (Rodney Brooks) сформулировал новый взгляд на то, что необходимо, чтобы сделать искусственное создание разумным. За время работы в Массачусетском технологическом институте Родни создал и усовершенствовал интеллектуальную династию роботов, в своей основе больше использующих поведенческий, нежели совещательный принцип.

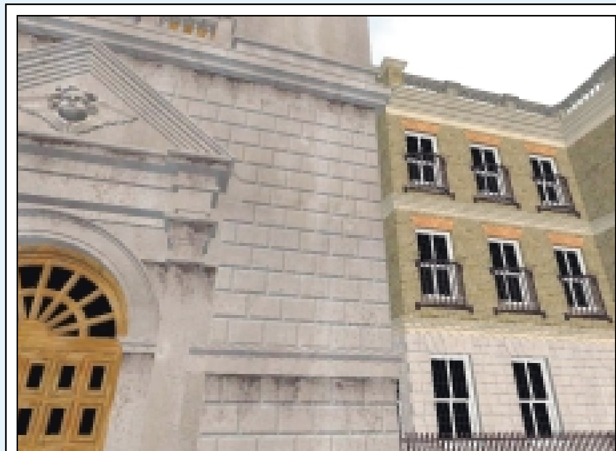
Системы, основанные на поведенческом AI, работают "наоборот": субъект воспринимает определенные детали своего окружения и непосредственно им отвечает. Аккуратно всё сложив, мы получаем интеллектуальное поведение. Совещательные системы позволяют субъекту построить внутреннюю модель своего окружения и использовать некие правила, чтобы расширить эту модель и сделать основанные на ней предположения. Проблема в том, что, вообще говоря, требования совещательных систем к ресурсам компьютера возрастают по экспоненте, в то время как в поведенческих системах повышение требований — линейная функция.

Понятно, что в случае управления многими тысячами объектов экспоненциальные запросы к компьютерным ресурсам убийственны. Одна из многих технологий, используемых нами для управления поведением объекта в Republic: The Revolution, основана на той же расширенной сети переходов (ATN), на которой Брукс базировал свою систему определения категории объекта. Система ATN, применяемая нами, увеличивает возможности простых систем с конечным числом состояний (в качестве такой системы можно рассматривать, к примеру, игру Half-Life) и является гораздо более компактной.

Поведение объекта содержится в базе данных, описывающей взаимоотношения между тем, что он видит (окружающие его предметы) и что делает (его намерения). Мы создали редактор, позволяющий дизайнеру управлять базой данных; теперь стоит задача по формализации всех линий поведения, решение которой начинается со схем, описывающих простейшее поведение. Например, то, как человек будет садиться в автобус или выходить из него. Потом мы встраиваем эту линию поведения в более сложные системы: доехать до определенного места, отправиться на работу и так далее. Наконец, мы создаем систему с наивысшим уровнем сложности, описывающую совокупность действий, на которых будет держаться геймплей: "дать взятку официальному лицу", "организовать забастовку".

Подобная совокупность алгоритмов не очень сильно загружает процессор, в то же время позволяя описать довольно сложное поведение. Так как код, управляющий системами различных уровней, изолирован от данных, описывающих поведение, дизайнеры вольны реализовывать свое видение предметов, не обращаясь то и дело к программистам. А программисты, в свою очередь, могут совершенствовать движок, не ожидая бесконечных вопросов со стороны художников.

Учитывая постоянно растущие запросы среднестатистического игрока, можно смело предположить, что уже очень скоро специальность "дизайнер поведения персонажей" станет такой же обыденной, как и дизайнер уровней.



## ДУША РЕВОЛЮЦИИ

**Хроника событий. Январь 2000 года.**

Вы создали образ игры. Что делать, чтобы претворить его в жизнь? И кто те люди, что делают игры? В "Эликсире" два главных дизайнера: Демис Хассабис и Джо Макдонаг. После завершения первоначальной стадии разработки на их плечи лег тяжкий груз: игра должна наполниться содержанием.

"Republic: The Revolution — огромная игра, требующая большого количества дизайнерского труда. Для этого есть несколько причин. Во-первых, в момент, когда человек пытается что-то сделать и не может, он вспоминает, что мир вокруг него лишь игра. Наш проект — симулятор целой страны. И нам приходится много работать, чтобы создать иллюзию реальности. Во-вторых, игра, действие которой происходит в реальном мире, должна быть похожа на него даже в самых мелких деталях. Научно-фантастическим или фэнтези-проектам такая точность не нужна. Однако люди многое замечают и запоминают, если вы делаете ошибки при отображении реального мира", — отмечает Демис.

Раздумывая над содержанием игры, Джо провел два месяца в Британской библиотеке, штудируя всю доступную литературу о Советском Союзе. Цель столь тщательного исследования очевидна: выдуманная Новистрана должна стать реальной. Хотя бы в игре. Кстати, а вы знаете, что среди прочего Новистрана обладает чертами Белоруссии, Украины, Азербайджана и Абхазии?

Какие книги читал Джо, чтобы Republic: The Revolution стала тем, что она есть сегодня? К примеру, вот такие: "Central Asia and The Caucasus after the Soviet Union". "Тот факт, что игрок может никогда не узнать, что основными злаками, выращиваемыми в Новистране, являются ячмень и гречиха, что 6,25% всего населения страны занято в машиностроении, не самое главное, — утверждает Демис. — Если игрок видит два процента от вложенно-

го нами в игру, значит, остальные 98 процентов присутствуют и соответствуют действительности. Мелкие детали укрепляют ощущение реальности, вдыхают в игру жизнь и душу".

Важно иметь хорошее воображение при поиске источников информации. И недостатка в нем у пламенных революционеров нет: "Наши поиски, — вспоминает Демис, — закончились попытками заманить профессора социологии из Киева на ужин, чтобы попробовать уговорить его помочь нам. Настолько же невероятной находкой стала советская библиотека, обнаруженная нами в Бракстоне, в смутном и мрачном "The Society for Anglo-Soviet Cooperation" ("Общество англо-советского сотрудничества"): огромное помещение, полное русских книг, в ветхом домике в самой необитаемой части Бракстона".

Еще одна головная боль дизайнера — интерфейс. По мнению Демиса, интерфейс — лучшая проверка дизайнерского искусства. В "Эликсире" бытует принцип под названием "Родительский тест". Та еще задачка: посадить перед компьютером кого-нибудь из родителей и посмотреть, смогут ли они понять, чего от них хотят. За 10 минут.

### НАРОД — СЕРДЦЕ РЕВОЛЮЦИИ

**Хроника событий. Февраль 2000 года.**

Демис Хассабис: "Мы не стоим на месте: весь последний месяц бились над имитацией интеллекта. Четверо из нас закрылись в комнате на целых три недели, пытаясь решить, как программировать, оцифровывать и описывать чувства каждого персонажа в игре. Нам пришлось изобрести последовательность взаимоотношений, описывающих человеческие ценности в таких понятиях, как национализм, расовая принадлежность и религия. Между тем игрок никогда не увидит большую часть нашей работы, потому что мы хотим показать результат простым путем. Надо ли игроку знать о наличии слу-

# О ЗВУКАХ И "РЕВОЛЮЦИИ"

Мой первый компьютер не имел звуковой карты. Но мне сей факт был абсолютно параллелен, потому что звук в те далекие времена не был сильной стороной ПК. Не то что сейчас. В аудиомире произошли очень серьезные изменения, и мы в "Эликсире" верим, что когда-нибудь происходящее сегодня с компьютерным звуком будет рассматриваться с тем же почтением, что и 3D-революция 1996-98 годов.



Наш коллега Ник Стёрдж (Nick Sturge) несет ответственность за аудиооформление всех игр "Эликсира". В этом месяце он согласился поговорить с нами о звуках и "Революции".

"Игра описывает эпические моменты, формирующие будущее страны и отмечающие важные моменты на пути людей, стремящихся к власти. Чтобы произвести глубокое впечатление, передать масштабы событий такого рода, не обойтись без настоящей музыки и очень ярких звуковых эффектов.

С самого начала мы решили работать со сторонними специалистами — звукорежиссером и композитором — это Ричард Джозеф (Richard Joseph) и Джеймс Ханниган (James Hannigan). Без сомнения, оба — блестящие профессионалы, лучшие из всех, что только можно найти в английской игровой индустрии. На их счету такие великолепные игры, как Barbarian, Defender of the Crown, Speedball 2, Mega Lo Mania, Sensible Soccer, Croc, G-Police, Theme Park World. Оба были номинированы в 2000 году сразу на четыре награды Британской академии кино- и телеискусств (BAFTA): за лучший звук (Theme Park World и Cannon Fodder) и за лучшую музыку (Theme Park World и FA Premier Football Manager '99).

Вообще говоря, привлечение людей извне имеет некоторое право на жизнь. Во-первых, это всегда проблема — заполучить музыкантов для работы в офисе. Во-вторых, встает вопрос гибкости: на ранних стадиях проекта, когда мы заканчивали дизайн игры, работы для звуковиков было слишком мало, чтобы ее хватало на весь день. Это сейчас у них график более чем плотный. Кроме того, нам не пришлось строить собственную звуконепроницаемую студию. А это серьезная экономия средств.

Создание звука не единственная часть процесса. Нужен кто-то, кто запрограммировал бы код для звука в игре. Это моя епархия: аудиодизайн игры и инструментальные средства разработки. Но я не только технический специалист. В прошлом я имел некоторое отношение к классической музыке, а также был столь проницателен, что занялся аудиопрограммированием. Основная часть подобной работы заключается в подгонке разных типов звуков. Нам нужна поддержка одноразовых эффектов, эффектов повторяющихся, эффектов, зависящих от помещения, поддержка про-





граммного кода по проигрыванию музыки... Немаловажно, конечно, и ясное представление о проекте в целом. Ведь мне необходимо работать и с искусственным интеллектом, и с анимацией, и с камерой. И я должен быть уверен, что звуковые эффекты запускаются корректно и именно там и тогда, где это обусловлено игрой.

Аудиотехнология, безусловно, пополнилась в последнее время множеством интересных разработок. И нам необходимо решить, каким из них отдать предпочтение и как именно реализовать звук в игре. Revolution "грозят" сотни часов геймплея, поэтому обычные композиции на CD могут быстро наскучить, кроме того, это уйміще ценного места на диске. Технология DirectMusic от Microsoft предлагает великолепные возможности, но... не лишена проблем, потому что делает выбор музыки случайным. Если вы создаете мелодию с большим количеством возможных вариаций, система может случайно выбрать что-то неприятное для слуха. Словом, мы искали путь для достижения похожего эффекта, но с возможностью большего контроля. Поэтому код мы писали сами. Кроме того, нам надо было продумать, какой 3D-звук и поддержку каких звуковых карты мы хотели бы включить в игру. Ну и, конечно, во что это обошлось бы в плане использования ресурсов процессора.

Большая часть игры вращается вокруг персонажей, разговаривающих друг с другом. У нас и здесь было несколько путей. Мы могли уйти от ответственности и вообще не включать речь в игру, но сделать это было бы попросту стыдно. Речь персонажей играет значительную роль в передаче эмоций от игры к игроку, и добиться того же эффекта каким-либо другим путем было бы затруднительно. А вот еще одна, казалось бы, соблазнительная крайность: мы могли сделать все разговоры абсолютно реальными, заранее решив, что каждый из персонажей должен сказать в игре, запрограммировав его речь и проиграв ее в надлежащем месте. Это потребовало бы огромных затрат, не говоря уже о проблемах с языком: на каком языке будут говорить жители Новистраны? Республика расположена в Восточной Европе, так что мы могли бы выбрать любой из тамошних языков и сделать всю игру на нем. Или же сделать ее на английском. Мы выбрали золотую середину: создали похожие на речь звуки, которые на самом деле ничего не значат. Если вы помните, нечто подобное реализовано в The Sims.

Безусловно, наиболее важным аспектом аудиодизайна является интеграция звука в игру. Звук не должен выбиваться из общей картины. Мы решили, что действия будет сопровождать специальная музыка (так сказать, для достижения большего кинематографического эффекта). Это позволит не только передать масштабы события, но и сделать упор на эмоциях и атмосфере. Будь то предвыборная президентская гонка или операция спецназа. Звуковые эффекты должны быть не только связаны с анимацией, но и стать хорошим фоном для окружающей действительности. Ричард вложил много сил в создание достоверных звуков. Так, чтобы машины издавали "правильные" звуки, он, договорившись с Trabant Society, записал тарахтение настоящего "Трабанта", "любимой" машины восточных немцев. Это и есть тот уровень реализма, которого мы стремимся достичь в Republic: The Revolution".

*(Продолжение следует.)*



Публикуется с разрешения журнала Edge (Великобритания).

Перевод с английского
**Марии ГОРБАТОВОЙ.**

чайной связи между бедностью и преступностью? Нет, но нам надо. Ему могут быть абсолютно безразличны социально-экономические отношения индивидуума, но это наша работа — убедиться, что игра работает и что персонажи ведут себя последовательно. Игра живет, запоминается или забывается в зависимости от того, насколько близко мы подобрались к своей цели.

Некоторое время мы провели, описывая ключевых персонажей Republic: The Revolution. Каждый из них должен быть легко узнаваем, должен иметь собственную биографию. Мы постарались создать запоминающихся, интересных и ярких людей. Например, мы открыли, что Людмила Миронова (Ludmilla Mironova), член городского совета, — "ходячая реклама косметики Советского периода. Женщина средних лет, в меру упитанная и чрезвычайно коварная". Эдуард Сатаров (Eduard Satarov), журналист, обладает "массивным пивным брюшком, лихорадочным цветом лица и потрясающей лысиной, едва прикрытой редкими волосками".

Эти глупые детали вдыхают жизнь в двухмерные фигурки. В Republic: The Revolution будет около 1500 ключевых персонажей. И я хочу, чтобы каждый из них был уникален и посвоему великолепен".



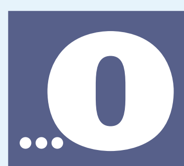
# NIVAL INTERACTIVE: НОВАЯ, НОВАЯ СКАЗКА

*Дневники разработчиков пошли косяками! Еще немного и "Полигон" придется переименовывать в "Записки девелопера". Судите сами: закончив несколькoлетнюю черно-белую эпопею (Стив Джексон "Записки на дисплее"), мы едва-едва приступили к публикации революционного манифеста Демиса Хассабиса (см. на предыдущих страницах), как на пороге редакции с решительностью асфальтоукладочного катка вырос во весь свой категоричный рост (знающие люди утверждают, что уже никак не меньше двух ноль пяти. В их глазах. Согласны со знающими людьми) Сергей Орловский (Nival Interactive, 1st Volokolamsky proezd, Moscow, Russia), держа в руках пухлую рукопись и несколько 700-мегабайтных компакт-дисков со скриншотами, скетчами и фотографиями Елены Рычковой, вовсю рисующей сейчас (тс-ссс!) "Аллоды-V: Проклятие временно отступило". Срочно в номер? Да практически. Столь интересным и неординарным показался нам материал Андрея Емельяненко, руководителя "Демиургов"/Etherlords, которых, как мы надеемся, представлять никому не нужно. В отличие от автора дневников — до сих пор не попадавшего на .EXE-страницы. Исправляем это досадное упущение. Центральная фигура проекта, Андрей Емельяненко работает в в игровой индустрии с 1991 года (все верно, юбилей! Андрей, примите наши соболезнования). До 1998 года трудился в известнейшей компании "Аниматек" на ответственных главпрограммистских и топ-менеджерских постах, руководя созданием таких игр и программ, как El-Fish, The Secret of the Black Onyx, Ragged Earth, Animatek's World Builder и др. Что было потом? А потом начались "Проклятые Земли", как-то незаметно перетекшие в "Демиургов" (обязательно см. www.etherlords.com/flash/rus/game), которых мы, если честно, ждем никак не меньше очередного Fallout'а и третьего DOOM'а...*

**Андрей ЕМЕЛЬЯНЕНКО, руководитель проекта "Демиурги" (Etherlords)**



## КЛОНДАЙК ПО-МОСКОВСКИ. НАЧАЛА



...О том, как должны выглядеть "Демиурги", мы начали спорить еще весной, в апреле 1999 года, сразу после завершения работы над вторыми "Аллодами". Разработка "Проклятых Земель" шла полным ходом, в этом проекте так или иначе были задействованы почти все сотрудники "Нивала". Поэтому, так уж получилось, в первоначальном обсуждении будущих достоинств "Демиургов" приняли участие аж целых пять человек: наш гендиректор Сергей Орловский, главный программист Евгений Иванов, дизайнер Дмитрий Девишев, главный художник Олег Глазунов и ваш покорный слуга, на плечи которого тогда же было взвалено нелегкое бремя руководителя проекта.

Для начала мы пришли к выводу, что следующая за "Проклятыми Землями" игра должна быть совсем иной, ибо, как догадался бы даже самый зеленый новичок в девелоперском деле, после четырех лет работы над ролевыми стратегиями в реальном времени, действие которых ко всему прочему происходит в одном и том же сказочном мире, нам как воздух было необходимо что-то совсем свежее, принципиально новое. И тогда мы обратили свои взоры на жанр пошаговых стратегий. Почему именно на него? Причин тут несколько.

Прежде всего, осваивать новые территории всегда интересно, а в этом жанре "Нивал" до сих пор не работал, хотя многие из нас с



Современный вид игры. Экран битвы. Цифры над персонажами — это, если кто не догадался, их статистические показатели.

незапамятных времен являются его стойкими поклонниками. Далее, на момент того нашего разговора на рынке давно уже не появлялось пошаговых стратегий, достойных хоть какого-нибудь внимания (ну разве что HMM). В определенной степени мы были вдохновлены классическими Master of Magic и Master of Orion, настоящими жемчужинами этого жанра. Когда же возник вопрос, в какую вселенную — научно-фантастическую или фэнтезийную — поместить нашу игру, долго сомневаться не пришлось. Мы сразу решили обойтись без ненужного риска и не покидать облюбованную нами за несколько лет фэнтезийную среду. Тогда же мы постановили, что, для чистоты жанра, в бою должна использоваться только магия (то есть никаких примитивных дубин-мечей-топоров. Ибо варварство). И последнее: в то время в "Нивале" большую популярность обрела Magic: The Gathering (MTG), по которой мы даже проводили целые турниры (легкое художественное преувеличение), и сразу после E3 99-го года Сергей высказал несколько идей о реализации некоторых принципов этой карточной игры в нашем новом проекте.

Чем же нам так приглянулась эта возможность обмениваться карточками? А прежде всего тем, что игрок теперь может выбирать из практически неограниченного числа вариантов ведения боя, подбирать стратегию под конкретных врагов, какими бы изобретательными и хитроумными они ни были. Свобода выбора становится поистине бесконечной, и именно это — не правда ли? — мы и любим в играх больше всего. Сергей подал идею боя с, так сказать, "высокой степенью комбинаторности", когда каждое отдельное действие игрока, если его рассматривать в сочетании в другими действиями, обретает совсем новый, куда более глубокий смысл. Система ведения боя, если она основана на таких принципах, предлагает вам громадное количество различных технических возможностей. В общем, нам давно уже казалось, что в мире катастрофически не хватает такой вот компьютерной игры, могущей побаловать пользователя подобным многообразием и насыщенностью геймплея.

Игровой дизайн был вчерне закончен к осени 99-го, и тогда-же началась реальная работа по адаптации движка последних "Аллодов", моделированию ландшафтов и объектов. В результате уже в декабре 1999 года мы имели технологическое демо, содержавшее как стратегический, так и тактический режимы, хотя, конечно, в эмбриональном состоянии. Мы остановились на оригинальном сочетании нескольких весьма интересных задумок, которые, как ни странно, никто до сих пор в играх использовать не удосужился. Это, в частности, система ведения боя, основанная на принципе карточных игр типа MTG, строительство империи, при котором определяющую роль играет управление ресурсами, а также "честное 3D", вещь довольно редкая в пошаговых стратегиях. Все эти элементы, как оказалось, очень здорово друг с другом сочетаются. Трудно вообразить себе жанр, более подходящий для реализации принципа собирания карточек. В основе основ нашей игры — благородный рыцарский поединок один на один. Вы, в роли игрока, можете нанять себе нескольких героев, вы можете изобретать бесконечные комбинации "карт", представляющих заклинания четырех магических школ, и заносить их своим героям в шпаргалки, гордо именуемые spellbook'ами. От термина "карта" мы, впрочем, довольно быстро отказались, поскольку карт как таковых в игре нет. Практически с самого начала мы решили, что магически вызванные монстры будут представлены в виде трехмерных моделей, а для заклинаний других типов будут придуманы разнообразные визуальные эффекты.

Другой важной особенностью игры является всесторонне развитая структура магических школ, позволяющая разучивать всевозможные заклинания. В первоначальный план входили: источники различных видов маны, лаборатории, в которых исследуются заклинания, фабрики по производству необходимых для чародейства ингредиентов, сторожевые башни, охраняющие от любопытных героев уже готовые к использованию спеллы, а также банки, в которых вы можете раздобыть денег на строительство всех этих сооружений. Правда, прежде чем получить возможность пользоваться заклинаниями в бою, вам придется их изучить, а чтобы постигнуть тот или иной спелл, до него еще надо добраться, продвигаясь по гигантскому нелинейному "дереву", уникальному для каждой магической школы. Причем, если одна из ветвей такого "дерева" приводит к среднему, умеренной силы, заклинанию, требующему не таких уж значительных затрат ресурсов, то другая, напротив, может вывести вас на редкое или даже уникальное умение, поистине драгоценное во всех смыслах этого слова. Правда, путь к такому самородку весьма неблизкий, чтобы пройти его, надо потратить немало времени... и ухитриться при этом выжить. Исследуя карту, вы будете время от времени натыкаться на четыре вида источников маны и, соответственно, применять заклинания четырех магических школ. Учитывая тот факт, что в "записных книжках" ваших героев тоже будут кое-какие спеллы, число всевозможных комбинаций оказывается просто невероятным, и

Скриншот из игры в ее сегодняшнем состоянии. Перед вами Красавчик (название пока рабочее).



пути развития персонажей становятся совершенно нелинейными.

И наконец, в "Демиургах" применен тот самый движок, который мы разработали специально для "Проклятых Земель". Задача, поставленная перед нашими художниками, была непростой: нужно было создать четыре совершенно различных визуальных стиля, по одному на каждую школу магии. Необходимо было добиться того, чтобы игрок, бросив лишь один короткий взгляд на любой объект, будь то элемент ландшафта, здание, животное, герой, визуальный эффект и т.д., сразу же мог с уверенностью сказать, к какому типу магии сей объект относится. Эти четыре стиля должны были основываться на традициях фэнтези — и в то же время быть совершенно оригинальными...

Это может показаться невероятным, но качество визуальных эффектов в игре практически неотличимо от кинематографического. Мы всегда стараемся блюсти грань между тем, что людям понравится наверняка, потому что именно это они ожидают увидеть, и тем, что им может понравиться благодаря тому, что они будут увиденным удивлены. Кроме того, все в нашей игре должно было быть полностью трехмерным. В последнее время я часто слышал высказывания вроде этого: "3D-технологии пока сравнительно молоды, и пройдет еще какое-то время, прежде чем трехмерные персонажи и объекты будут выглядеть так же убедительно, как и плоские, двумерные". Короче говоря, мы решили разбить эти аргументы вдребезги.

И ведь мы не ошиблись! Окончательная доводка персонажей и монстров скоро станет моим любимым занятием. Но как только прошла эйфория, связанная с открытием этой, можно сказать, золотой жилы, мы тотчас осознали, что нам предстоит заняться несколькими весьма интересными проблемами игрового дизайна, которые многие из читающих эти строки профессионалов наверняка предсказали бы заранее. В следующем дневнике мы расскажем вам об этих проблемах, а также о том, что нам пришлось предпринять для того, чтобы успешно с ними справиться.

# ЧЕТЫРЕ РАСЫ И ИГРОК. ВСЕ СЧАСТЛИВЫ

Рассказав о том, как задумывались "Демиурги" и разрабатывались особенности геймплея, потихоньку перехожу к вопросам, с которыми наша команда столкнулась во время работы над игровым дизайном. Два месяца кряду мы обсуждали структуру книг с заклинаниями, тех самых аналогов колоды карт из MTG, в которых ваши герои будут черпать необходимые для творения спеллов знания. С одной стороны, нам очень приглянулась возможность отыскивать единственно верные, выигрышные комбинации заклинаний, относящихся к разным магическим школам. С другой же стороны, такой подход привел к нескольким довольно неприятным последствиям.

Если вам когда-нибудь доводилось играть в MTG или другие подобные игры, основанные на собирании карт, то вы наверняка должны быть в курсе, что каждое заклинание имеет свою цену, выражающуюся в специальных карточках типа "land", или "земля", играющих роль условных единиц магической энергии. Нам эти "lands", разумеется, были ни к чему. В конце концов, "Демиурги" не карточная игра, они должны быть реалистичными (если, конечно, это допустимо — говорить о реализме в фэнтезийном мире) и легко осваиваемыми! Так уж повелось, что в подобных играх магическая энергия черпается героями из разбросанных тут и там источников маны. А теперь представьте себе: в вашем распоряжении заклинания четырех магических школ. Перед тем как ринуться в бой, вам необходимо пополнить запасы всех видов маны, а значит, посетить как минимум четыре разных источника. А чтобы до этих источников добраться, вы должны вступить в другую битву, ведь обретение доступа к источникам магической энергии — один из главных стимулов вдоль и поперек исследовать карту. А если все эти источники будут легко доступны, без всякого боя, если их поиск окажется не опаснее обычного похода за грибами, то игра очень скоро наскучит вам до смерти.

Еще одна проблема "всплыла" на экране битвы. Поклонники MTG поймут, о чем речь: в многоцветных наборах карт обязательно должна присутствовать так называемая бесцветная мана. Суть вот в чем: ваше заклинание может стоить, к примеру, две красных "lands" и три "lands" любого другого цвета. А теперь представьте, как это реализовать в игре. У вас на экране есть четыре кнопки, каждая отвечает за определенный вид маны. Итак, вы хотите сотворить заклинание, относящееся, скажем, к "красной" магии. На него необходимо потратить одну единицу красной маны и три единицы маны любого другого цвета. Первым щелчком мыши вы творите свой спелл, на него автоматически уходит один пункт красной маны, ибо заклинание именно этого цвета. Пока все хорошо. Но что же дальше? Ведь вам надо выбрать, какую ману потратить на оставшиеся три пункта! А значит, щелкнуть мышью еще трижды! Получается четыре левых (или правых, что, впрочем, никак не улучшает ситуацию) клика на одно несчастное заклинание! Нравится? Нет? Вот и я о том же.

Этот и еще несколько других аргументов привели к тому, что мы отбросили идею сложной книги заклинаний. И в результате в игре появились четыре расы магов, в распоряжении которых было по одному, "своему", виду волшебства. Кроме того, мы отказались от использования в одной битве магической энергии разных школ. Иначе бы мы все резко усложнили, причем без особой на то необходимости. Соответственно, отпала надобность связывать расположенные на карте источники маны и пополнение магической энергии во время битвы. Вместо этого мы "привязали" восстановление маны к уровню героя: чем опытнее ваш персонаж, тем больше маны он восстанавливает за каждый ход.

Решение, кажется, устроило всех. Художники были просто вне себя от счастья, потому что видеть кобольда, стоящего бок

*Так выглядел экран битвы в нашей первой, технологической, демо-версии (декабрь 1999 г.).*





Таким экран битвы был в июле 2000-го.



А так он выглядит сейчас (опять Синтеты).

о бок с элементалом воздуха, — это выше их сил (однако они ничего не имеют против, если означенные граждане стоят друг против друга. Парадокс, конечно, но что поделать! Художники — люди творческие. С воображением...). Дизайнеры также были очень рады, поскольку им вовсе не улыбалось дни и ночи напролет пытаться создать полновесную, сбалансированную книгу заклинаний (добиться того же, но в рамках лишь одной магической школы, пусть и четыре раза подряд, на мой взгляд, полегче будет. Посмотрим). Ну а игрокам только это и нужно — быстрый, динамичный бой и дружественный интерфейс.

А вот я этого преждевременного восторга не испытывал. Что-то подсказывало: наши неприятности на этом не закончатся. Но времени размышлять над предполагаемыми ловушками и капканами не было, так что мы просто продолжали работать и вскоре скомпилировали первую играбельную версию нашего творения. С тех пор прошло много времени, и сегодня я могу рассказать, что именно мучило меня тогда. Дело в том, что отказ от полновесной книги заклинаний неизбежно привел нас к фундаментальной переработке экономических аспектов геймплея. Почему? Ответ на этот вопрос не совсем очевиден, поэтому в следующей главе я остановлюсь на нем поподробнее.

## ГЕЙМПЛЕЙ ПОДКРАЛСЯ НЕЗАМЕТНО. ГДЕ ЖЕ РЕШЕНИЕ?

Итак, в предальфа-версии "Демиургов", вышедшей зимой 2001 года, мы отказались от комплексных волшебных книг, включающих в себя заклинания всех четырех школ магии. В игре присутствуют два экрана битвы, почти полный набор героев и существ, принадлежащих к двум расам, и полностью играбельный режим поединка. В распоряжении каждой расы — собственный, уникальный, набор заклинаний. Герои определенной расы не могут пользоваться "чужими" заклинаниями. Таким образом мы рассчитывали добиться того, что играть в "Демиургов" можно будет многократно: вы сможете попробовать на вкус и цвет каждую из четырех народностей, и всякий раз будете воспринимать игру совершенно по-новому, поскольку у каждой расы будет свой, совершенно не похожий на другие, стиль ведения боя.

Со временем эта концепция слегка видоизменилась, за что отдельное спасибо главному программисту проекта Евгению Иванову, ака Джон, своевременно высказавшему ряд весьма трезвых соображений. Суть их заключалась в том, что если пользователь будет вынужден пройти игру от начала до конца аж четыре раза... Перебор. В каком бы восторге он, пользователь, ни был при этом от игры. Но были и более приземленные соображения, заставившие отказаться от четырех кампаний: во-первых, свыше 120 часов геймплея — это слишком; во-вторых, у нас просто не оставалось времени, чтобы сделать и сбалансировать достаточное количество игровых карт. В итоге мы разделили сценарий игры на две ветки. Вы будете играть сразу за две союзнические расы. А значит, в одной и той же игре сможете отведать два абсолютно разных стиля ведения боя.



Экран исследования карты в далеком 1999 году…

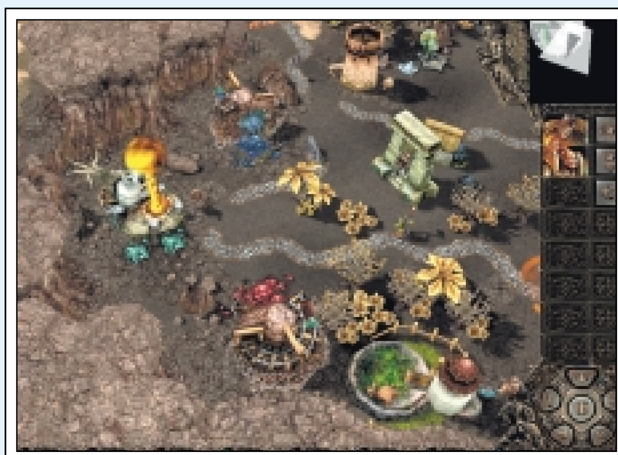
Но это не все. В той, зимней, версии игры уже присутствовала продуманная экономическая составляющая. В распоряжении игроков были лаборатории, в которых "производились" заклинания, "деревья исследования заклинаний", фабрики по производству необходимых ингредиентов, банки... В течение нескольких недель "Нивал" всем скопом (ну, почти всем) тестировал игру, а я коллекционировал отчеты... Потом, утолив первоначальный голод, мы собрались вместе и устроили долгое, всестороннее обсуждение нашего детища. Вскоре состоялась еще одна такая встреча, затем еще и еще... И вот с чем нам пришлось столкнуться.

Поскольку в книге заклинаний могут находиться спеллы только одной школы, у вас фактически не остается выбора при строительстве своей империи. Развитие становится совершенно прямолинейным. Когда вы хотите научиться нескольким волшебным трюкам, вам надо сперва построить банк, затем лабораторию, а после нее — фабрику. Даже схема проведения исследований, мягко говоря, не отличается многообразием: какую бы ветвь вы ни избрали, результат достаточно предсказуем. Так что ваше экономическое развитие, равно как и управление ресурсами, не значит ровным счетом ничего и представляет собой скучнейшую, чисто механическую последовательность совершенно очевидных действий, необходимых лишь для того, чтобы вы получили возможность наконец-то вступить в долгожданную драку.

Все, кто при мне играл в "Демиургов", с нетерпением ждали, когда же закончится унылая "стратегическая часть" и наконец начнется долгожданное "рубилово". Причем все они ждали драки лишь ради нее самой, поскольку, с точки зрения игры, серьезной мотивации вступать в бой ни у кого не было, как не было и стимулов исследовать всю карту, так как воспользоваться расположенными на вражеских территориях и принадлежащими чужим героям структурами и ресурсами все равно было нельзя.

Не могу сказать, что мы были сильно удивлены. Хотя основательно разочарованы — факт. Нам пришлось провести немало часов, обсуждая проблемы геймплея, управления ресурсами, моделирования и текстурирования бесчисленных монстров, зданий, других объектов. Все были убеждены, что если мы откажемся от первоначальной идеи, то потеряем слишком многое — ведь эта идея была важнейшей частью фундамента нашего проекта!

Так что все с интересом ждали, что скажет Главный. Орловский, как водится, не стал толочь воду в ступе и прямо заявил, что экономическая сторона игры получилась попросту скучной. Именно этого мы больше всего и боялись услышать. Но при этом мы, к собственному удивлению, почувствовали немалое облегчение: слова Сергея полностью подтвердили наши собственные мысли и чувства, которыми мы не решались поделиться даже друг с другом. "Ну и чего вы ждете? — спросил Сергей. — Продолжайте работать! Придумайте что-нибудь еще, и поскорее, а то времени у нас осталось совсем чуть-чуть." И он, как всегда, был прав. На дворе стоял февраль, до релиза оставалось меньше года... А на то, чтобы нарисовать все необходимые новые элементы, заново сбалансировать геймплей и "отполировать" уже готовую работу, обычно требуется не меньше года. Что ж, перед нами стояла непростая задача, но мы приняли вызов! Ниже я расскажу об этом более подробно.



Экран исследования карты образца 2001 г.

**P.S.** Я заглянул в записи, сделанные по ходу тех зимних дискуссий, и обнаружил там кое-что интересное. Привожу этот фрагмент дословно:

*"Предложения:*
*Игрок должен иметь возможность: разучивать новые заклинания; развивать новые скиллы; увеличивать область обзора и скорость перемещения своих героев; повышать количество жизни у своих героев.*
*Решение: итак, где же решение?"*

# ВЫЗОВ ПРИНЯТ! ПРИЁМ...

Что ж, сообщив вам о том, что мы столкнулись с необходимостью полной переработки экономических аспектов игры, я пообещал рассказать, как мы сумели справиться с этой задачей. Вы, наверное, обратили внимание на забавную выдержку из нашего разговора, в которой вместо предполагаемого ответа оказался недоуменный вопрос. Фрагмент этот, повторяю, приведен дословно. Я совсем не хотел заставить вас решать головоломку, и тем не менее вы, наверное, заинтересовались. Что ж, все ответы приведены ниже.

Должен сказать, что нас абсолютно не устраивала идея отказаться от магических исследований и "производства" заклинаний. Проведя годы за различными стратегическими игрушками, мы настолько привыкли к подобным вещам, что сама мысль об их отсутствии была невыносимой. И тогда мы стали искать компромиссное решение.

Вскоре один из наших дизайнеров предложил не изобретать велосипед и пойти по проторенной дорожке, организовав "производство" и исследование заклинаний в пределах замка. В этот момент нам показалось, что решение найдено: игроку не нужно было исследовать карту и искать возможности для возведения фабрик, не имея под рукой эффективной, богатой заклинаниями книги. Герой мог бы, сидя в своем замке, спокойно подготовиться к сражению, затем сходить повоевать и после этого вновь вернуться домой, чтобы зализать раны и пополнить запас патронов, то есть, конечно, спеллов. Разумеется, при этом нам пришлось бы искать для игрока какие-то другие стимулы исследовать карту... Но, в конечном итоге, и от этой идеи пришлось отказаться, главным образом потому, что дорожка оказалась уж слишком истоптанной. Нам не хотелось настолько менять концепцию игры — то есть совсем отказываться от исследования карты. Кроме того, это прямая ассоциация с HMM. И наконец, такое решение приводило к необходимости создания совершенно нового набора игровых интерфейсов, чего мы делать ну никак не хотели. И последнее, организация производства в замках ни коим образом не спасала нас от прямолинейности экономического развития.

Еще одно решение крылось в том, что всегда считалось второстепенной задачей: поместить на карте разнообразные объекты, которые игроку будет интересно искать. Совершенно очевидно, что, помимо естественного удовольствия от участия в потасовках, игрок должен находить нечто приятное и на карте. Ресурсы, например. Такой выход представляется нам довольно очевидным, так что мы очень быстро пришли к выводу, что ресурсы должны быть универсальными, то есть все расы должны иметь возмож-



*Сегодня. Вместо "колодца маны" — такой вот источник волшебной энергии. Позже я расскажу вам о нем подробнее.*

ность использовать их тем или иным способом. Или, скажем, опыт. У героев должна быть возможность получать новые скиллы и улучшать имеющиеся (к примеру, дальность обзора и количество хит-пойнтов) как благодаря победам в боях, так и в результате исследования карты. Такой подход неизбежно приводит к общепринятой в ролевых играх системе ступенчатого повышения уровня игрока (или его героя). Еще что-нибудь? Может, возможность находить новые заклинания? Кто-то даже предложил на этом и остановиться. Мол, зачем нам строить какие-то новые здания, заниматься "выращиванием" заклинаний и их ингредиентов, когда их можно попросту отыскивать на карте?

Честно сказать, меня такая идея не слишком привлекала. Уж очень при этом упрощается геймплей. А наш отдел маркетинга тут же заявил, что мы лишаем их одной из наиболее интересных особенностей игры, на которой можно построить всю рекламную кампанию. Но лишь спустя некоторое время я полностью осознал, как подобный шаг повлияет на игровой процесс.

В общем, мы решили, что заклинания должны находиться в этаких лавках, магазинах. Именно там вы сможете получить необходимые знания о заклинаниях. Впрочем, чтобы воспользоваться ими в битве, вам надо будет купить некие дополнительные ингредиенты — руны. Все магазины разбиты на несколько уровней, на которых "продаются", соответственно, разные спеллы. Некоторые из них относятся к заклинаниям найма, или вызова различных существ, другие призваны околдовать врага или вызвать какое-нибудь природное явление. Теперь, чтобы пополнить запасы заклинаний, вам не нужно возвращаться в город. А еще вам больше не придется тратить море времени на постройку фабрик и лабораторий. Вы можете найти нужные спеллы прямо на карте, они там разбросаны повсюду. Меняется и ваша приоритетная задача в игре: в первую очередь вы должны взять под свой контроль как можно больше "торговых точек" и ресурсов.

В итоге игра превратилась в бесконечную войну за территории. Чем больше пространства вы контролируете, тем богаче становится выбор ваших заклинаний. Со временем инфраструктура подвластных игроку земель позволит ему очень быстро заполнять до предела книги только что нанятых героев. Это был, согласитесь, довольно удачный ход: отныне вам не придется обязательно сохранять игру перед каждым сражением, поскольку потеря героя теперь вовсе не означает поражения во всей игре. Более того, вы даже времени почти не теряете.

И все же мы не хотели так легко отказываться от удовольствия, связанного с сооружением в процессе игры новых зданий. Хорошо, пусть так, подумали мы, пусть мы больше не строим зданий. Но неужели с этим ничего нельзя поделать? И снова компромисс был найден. Теперь, захватив новую постройку, вы можете ее два раза усовершенствовать, получая при этом более широкий выбор заклинаний. В конце концов, среди игроков окажется довольно много тех, кто уже привык к тому, что у него в игре есть свой "дом". Этим людям, думаю, будет не слишком приятно оказаться в роли, так сказать, лиц БОМЖ. Поэтому мы решили ввести в игру несколько миссий, в которых построение прочной инфраструктуры и развитие мощных spellbook'ов будет более важной задачей, нежели ураганное движение по карте.

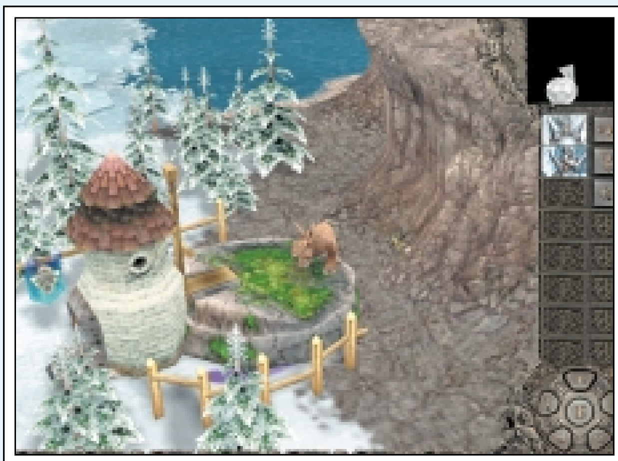
И все же нашей основной целью при переработке экономической части игры было добиться того, чтобы игрок как можно меньше времени тратил на подготовку к сражениям, чтобы герой мог вступить в бой почти сразу после своего появления на карте. Конечно, это означало, что в распоряжении героя должен быть некий первоначальный набор спеллов. Да, но как насчет рун? Что ж, ниже я поведаю вам, как мы нашли выход из этого тупика, как разработали новую систему ресурсов. В общем, вы узнаете, во что мы играем сегодня.

## НАСТУПЛЕНИЕ НЭПА. ЭФИР ПО КАРТОЧКАМ

Итак, я собирался рассказать вам, что мы сделали для того, чтобы пользователь быстро "входил" в игровой процесс, и обещал коснуться новой системы ресурсов. Нам было совершенно очевидно, что с самого начала игры в распоряжении игрока должен быть некий набор заклинаний. Но где же взять необходимые для покупки рун ресурсы? Откуда они возьмутся в самом начале игры? Обсудив этот вопрос с коллегами, взвесив все "за" и "против", мы пришли к простому, хотя и довольно неожиданному решению: каждый герой должен появляться в игре, уже имея в руках книгу заклинаний. В которой сразу будут храниться так называемые "примитивы", то есть заклинания, для использования которых не требуются руны. Это, как легко догадаться, означает, что такими спеллами можно пользоваться бесконечно.

Помимо всего прочего, наличие таких вот книг позволяет вам использовать тактику "быстрого" вступления в бой. В книге героя-новичка могут храниться, например, недорогие заклинания, требующие незначительных затрат магической энергии. Это значит, что герои с низким уровнем развития, не могущие похвастаться серьезными темпами восстановления маны, с самого начала имеют возможность сражаться с относительно слабыми противниками и побеждать их, получая, таким образом, бесценный опыт. Конечно, примитивы слишком слабы, чтобы защитить вас от более сильных зверей и героев, поэтому с течением времени вам придется перейти на тяжелую артиллерию, снаряды для которой вы сможете приобрести в расположенных на карте спелл-шопах.

А вот проблему новой системы ресурсов оказалось снять не так



*Лавка спеллов первого уровня. Специализируется на заклинаниях вызова различных тварей.*

легко, хотя наше итоговое решение естественным образом вытекало из той самой новой экономической концепции, о которой я рассказал вам выше. В феврале 2001-го наша система ресурсов представляла собой следующее. Вы владеете несколькими банками, которые собирают налоги с близлежащих территорий. С каждым апгрейдом размеры пошлин возрастают. Полученные деньги вы тратите на строительство новых зданий и содержание своих наймитов, сиречь героев. В результате стратегия вашего развития сводится к банальному и скучному контролированию окружающей родной замок территории, на которой находятся пара банков, несколько фабрик, лабораторий и коллекторов маны. Последние служат источником магической энергии, которую вы тратите на исследования в области магических наук и производство рун. С каждым ходом ваш доход медленно, но непрерывно растет, и самым логичным решением выглядит попросту сидеть в замке и ждать, пока в вашем распоряжении не окажется столько ресурсов, что вы сможете набить свою книгу заклинаний до отказа.

Перерабатывая систему ресурсов, мы преследовали сразу две цели. Во-первых, развивая экономику, игрок должен иметь какой-то выбор в действиях. Во-вторых, у него должно быть как можно больше стимулов пуститься в странствия и исследовать карту до конца. Как правило, ресурсы бывают нескольких типов: волшебная энергия (у нас она носит гордое название "эфир"), руда, дерево, деньги и т.п. Мы же этот набор несколько разнообразили, поэтому в "Демиургах" пользователь может найти на карте ресурсы сразу нескольких видов. Их можно тратить на покупку заклинаний и рун, и богатство выбора в вашей книге заклинаний напрямую зависит от количества подвластных вам источников этих ресурсов. Ко всему прочему, ресурсы можно тратить также на усовершенствование лавок и копей.

Всего существует семь видов ресурсов, четыре из которых абсолютно необходимы для экономического развития рас (по одному на каждую). Например, заклинание, которым пользуется герой-синтет, наряду с какими-нибудь другими ресурсами почти всегда требует субстанции с таинственным названием "Черный лотос". Оставшиеся три вида ресурсов довольно редки, зато позволяют получить доступ к очень мощным, необычным спеллам. Кстати, победив какого-нибудь сильного врага, вы с большой вероятностью отберете у него немного таких вот драгоценных материалов. Так что исследование карты и сражение с сильными противниками доставят игроку еще большее удовольствие.

И все же одна проблема оставалась нерешенной. Нам был нужен некий универсальный вид ресурса, который предназначался бы для усовершенствования магазинов со спеллами и источников других ресурсов, а также, что более важно, тратился бы на содержание замков и наемных героев. Раньше для всего этого требовались только деньги, поэтому, учитывая, что их количество росло с каждым ходом, единственным фактором, который приходилось принимать во внимание, было время. Главным недостатком такого подхода было то, что вам не приходилось принимать по ходу своего развития сколько-нибудь серьезных решений. В результате, что естественно, интерес к игре резко снижался. Поэтому мы решили придумать какой-нибудь универсальный ресурс, который будет невозможно накапливать в неограниченных количествах, то есть за каждый ход вы будете получать лишь строго отмеренное количество такого материала. А если в течение очередного хода вы его не используете, к следующему он все равно сгорит. Исчезнет. Развеется как дым.

Теперь вы будете платить за содержание своих героев тем самым эфиром, универсальной магической энергией "Демиургов". Количество эфира, появляющегося в вашем распоряжении с каждым ходом, зависит от числа подвластных вам источников. Помимо оплаты услуг героев, эфир тратится на так называемые "глобальные заклинания", которые оказывают различного рода действия как на вас, так и на ваших противников. Одна из наиболее интересных возможностей таких спеллов состоит вот в чем: вы можете атаковать вражеский замок, еще не добравшись до него. Более подробно об этих заклинаниях я расскажу вам в следующих главах дневника. А пока могу добавить, что необходимость захватывать источники эфира — еще один стимул исследовать новые территории, вместо того чтобы топтаться всю игру на одном месте. Скучная стратегия "круговой" защиты маленького клочка земли больше не является выигрышной: ваши возможности в этом случае будут слишком ограничены, а враги тем временем преспокойно будут захватывать все новые и новые источники драгоценного эфира. Кроме того, строго отмеренное количество эфира, которое дается вам на каждый ход, заставляет вас принять нелегкое и очень важное решение: что же предпочесть? нанять нового героя или сотворить "глобальное заклинание"?

К марту 2001 г. полностью измененный игровой дизайн был готов. Работы у художников был непочатый край: им необходимо было от начала до конца перерисовать всю архитектуру, которая "пострадала" в результате наших манипуляций сильнее всего. Что ж, в следующий раз наши художники расскажут вам, как они выбирались из этой, казалось бы, безвыходной ситуации.

*Изумрудные копи.*



# КРУТОЙ СЭМ: ПЕРВАЯ КРОВЬ







## КОНКУРС, СНОВА КОНКУРС!




Компании "1С" (www.1c.ru), "Бюрократ" (www.genius.ru), "Логрус" (www.logrus.ru) и журнал Game.EXE (при поддержке издательского дома "Компьютерра") имеют честь сообщить вам здесь и теперь о начале конкурса на лучшую народную карту к игре Serious Sam!




**СРОКИ ПРОВЕДЕНИЯ КОНКУРСА**
Сентябрь — декабрь 2001 г.
Прекращение приема уровней на конкурс — 31 декабря 2001 г.




## РАБОТЫ-УЧАСТНИКИ КОНКУРСА

Карты (в том числе моды) для одиночной игры.




**ПРИЗ ЗА ПЕРВОЕ МЕСТО** Компьютер Genius 845: процессор **Intel Pentium 4 1,7 ГГц**, память 256 Мбайт (2*128 Мбайт RIMM), материнская плата **Gigabyte** GA-8TX-C, винчестер **IBM** IC35L040 (40 Гбайт, 7200 rpm, UltraATA100), видеокарта **Leadtek** WinFast **GeForce3** (64 Мбайта видеоОЗУ), **DVD-ROM NEC** DV5800, звуковая карта **Genius Sound Maker Live 5.1**, монитор Genius 17", колонки **Genius SW-5.1 Surround** , дисковод NEC 3,5", модем **Genius 56K**, корпус Genius Venus (ATX), клавиатура Genius KB-16M, мышь Genius NetScroll+, ПО Microsoft Windows ME + DrWeb.
Приз предоставлен компанией "Бюрократ"






**ПРИЗ ЗА ВТОРОЕ МЕСТО** Видеокарта **ASUS GeForce3 Deluxe**. В комплект поставки входят игры Messiah, Sacrifice, Star Trek: New Worlds, программа для обработки видео Ulead VideoStudio и 3D-очки!
Приз предоставлен компанией "1С".



**ПРИЗ ЗА ТРЕТЬЕ МЕСТО И СПЕЦИАЛЬНЫЙ ПРИЗ** Видеокарта **MCI StarForce Pro** 64MB DDR SDRAM. Призы предоставлены компанией "1С".

**СПОНСОРЫ И ОРГАНИЗАТОРЫ КОНКУРСА**
Компания "Бюрократ" (www.genius.ru)
Компания "1С" (www.1c.ru)
Компания "Логрус" (www.logrus.ru)
Журнал Game.EXE

**КОНТАКТЫ ПО ОБЩИМ ВОПРОСАМ**
Игорь Исупов
(garry@game-exe.ru)




# КАЖДЫЙ ИМЕЕТ ПРАВО НА СВОЕГО СЭМА!

## НАСТАВЛЕНИЕ 1: ЖИЛПЛОЩАДЬ ДЛЯ ГЕРОЯ

Максим БЕРЕЖНОЙ*

*Прежде чем приступать к собственно редактированию уровней, необходимо обозначить ряд важных моментов. Предполагается, что вы имеете на руках ЛИЦЕНЗИОННУЮ ВЕРСИЮ игры Serious Sam, переведенную на русский язык компанией "Логрус" и изданную "1С". Вполне возможно, что пиратский "Сэм" (я, впрочем, о его существовании ничего не знаю) не имеет ВОЖДЕЛЕННОГО РЕДАКТОРА УРОВНЕЙ Serious Editor. Поверьте на слово: слухи о возможности создания игровых карт, минуя вышеупомянутый официальный редактор, сильно, очень сильно преувеличены. В общем, на этом месте я настоятельно предлагаю пользователям пиратских "Сэмов" ретироваться в леса — дальнейшее экшен-действо и итоговая раздача роскошных (так!) призов будет происходить без их участия. А оставшимся замечу: впереди у нас ЧЕТЫРЕ МЕСЯЦА.*



Если вы восприняли вышеперечисленное вполне серьезно... и опасности, стоящие на пути, вас не пугают (и родные-и-близкие согласны), тогда — вперед! Кстати, не переживайте насчет своего гардероба: если вы до сих пор не обзавелись белой маечкой, джинсами и старыми советскими кедами — не беда, все это, как сказали мне по секрету, в обязательном порядке будет вручаться вместе с основными и не очень призами-за-победу, главное сейчас — это желание строить и спасать миры, строить и спасать...

Итак, мы вас обо всем предупредили, пристегнитесь — мы включаемся!

### ВКЛЮЧЕНИЕ

Но прежде давайте договоримся о существе тех понятий и терминов редактирования карт Serious Sam (SS), которые намереваемся использовать в этом долгом разговоре. Для меня оказалось большой неожиданностью, насколько хорватские разработчики из компании Croteam смело и, я бы даже сказал, шустро жонглируют такими словами, как world (мир), layer (слой), level (уровень), в каких чудесных комбинациях их используют... Наверное, это показатель здоровых амбиций и естественный синдром команды, готовой не раз перевернуть земной шар. Опять же, на память приходит некий подозрительный конус, который на деле оказывается обыкновенным параллелепипедом... Так что прояснение некоторых одиозных терминов жизненно необходимо.

### Краткий русско-сэмовский словарик

Предлагаем вам относительно непротиворечивую, иерархически организованную систему понятий, которые не раз встретятся в нашем деле:

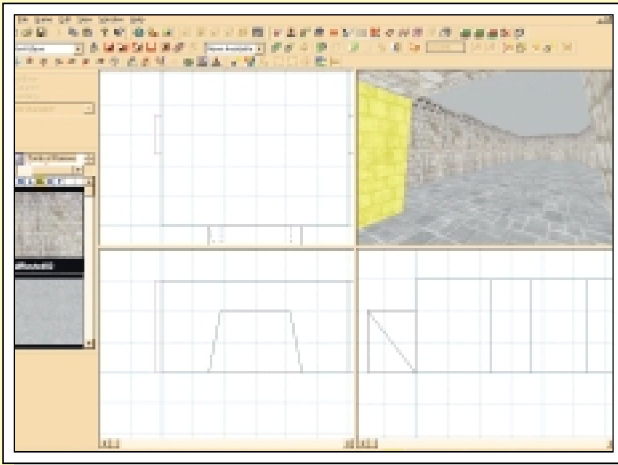
**Файл карты игры** — структура данных в удобоваримом для движка двоичном виде, содержащая информацию о мире (world) и игровом уровне (карте) в нем.

**Мир (world)** — абстрактное пространство, в котором осуществляется строительство уровня (карты).

**Уровень** состоит из **лейеров** (несомненно, от *англ.* layer — слой, пласт)... Мы, кстати, долго спорили, до хрипоты и провока-

---

* Позвольте напомнить вам, кто на сей раз является вашим преподавателем: Максим только что с блеском выиграл наш конкурс на лучшую карту к Hired Team: Trial (см. .EXE ##6 и 8), а потому как никто способен влезть в шкуру начинающего уровнестроителя, да и вы, дорогие читатели, наверное, поймете его с полуслова, ведь еще вчера ваш нынешний наставник, как и вы, лишь мечтал о профессиональной работе в индустрии... Вот что Максим рассказывает о себе:
"Мне 22 года, не женат, имею два образования: музыкальное — Гнесинка (уточним: Государственное музыкальное училище эстрадно-джазового искусства им. Гнесиных. Специальность Максима — электрогитара, квалификация — руководитель эстрадного коллектива. Иными словами, он профессиональный музыкант, хотя поработать по специальности ему пока так и не довелось. — **Прим. ред.**), и экономическое — МГУ, экономист-менеджер (да, музыканты идут в экономику — жестокая правда жизни... наверное, поэтому творческая энергия, не находя реализации в музыке, сублимируется в дизайн уровней...). Работал бухгалтером, массажистом, антикризисным управляющим, теперь вот как бы журналист... Самокритичен, "сознательными" считаю те уровни, что сделал после 98 года... С Интернетом до сих пор "на Вы": впервые воспользовался преимуществом пересылки больших объемов данных по сети, когда отправлял карту на конкурс по Hired Team: Trial. К счастью, получилось... Вредных привычек нет. Любимая группа — "Калинов Мост"..."
Да, Максиму — и как человеку, и как пароходу... то есть, простите, любимому лектору — отныне можно написать. Вот его адрес: **maxim@game-exe.ru**. Только, пожалуйста, не наваливайтесь на него всем скопом. Только строго по делу, ОК?



*Текстурируем свежую комнату.*

ционных движений руками, пытаясь адекватно адаптировать данное понятие к трехмерному конструированию, пока не сошлись на термине "область".

Игровая карта состоит из **областей — зонированных** (флажок Zoning) или **не зонированных**: все зависит от наличия или отсутствия в свойствах области вышеупомянутого флажка.

Для чего мы столь подробно говорим об этом, еще даже не начав реальное редактирование?

А вот для чего: мы должны говорить на одном языке, говорить то, что думаем, и думать о чем говорим. Без этого двигаться дальше не имеет смысла...

Умелый инсталлятор сам установит необходимые файлы и модули редактора уровней, необходимо лишь позволить ему это в момент установки игры.

Запускаем Serious Editor, наблюдаем, как открывается основное окно редактирования... руки так и чешутся, верно? Погодите, прежде чем окунуться в мутную пучину уровнестроительства, позвольте в общих чертах ознакомить вас с технологической составляющей игры, так будет значительно проще понимать то, что же на самом деле происходит, когда вы ворочаете браши или добавляете к уровню игровые объекты.

Изначально игровой мир пуст — таков наш исходный уровень. Затем мы с помощью инструментов редактирования начинаем добавлять комнаты и залы — как бы вырезаем полости внутри безграничного твердого пространства, или добавляем к пустоте цельные браши — арки, колонны, лестницы. Если просто добавить новую комнату к старой операцией Add CSG — получим некое помещение с коридором, являющееся ЕДИНОЙ областью (layer). А использование в предыдущем случае команды Join layers приведет к тому, что две комнаты будут принадлежать к РАЗЛИЧНЫМ областям (layers) карты.

Добавим браш внутрь нашей комнаты — получим колонну или что-нибудь еще, все зависит от вашего воображения. Освещаем уровень, привносим в него игровые объекты (монстров, оружие, триггеры) — вот так, постоянно отвоевывая квадратные метры жилплощади для нашего Сэма, мы двигаемся к конечной цели — созданию полноценной игровой карты.

Да, это несколько тяжело для понимания, в обычной жизни все иначе, но, поверьте, в этом есть свой смысл. К тому же при подобной организации геометрии игры по определению невозможна такая известная всем Quake-строителям проблема, как "утечка" на уровне. Так что вам волей-неволей придется пересмотреть собственный стереотип восприятия пространства и примириться с этим.

### Режимы редактирования

Итак, открылось основное окно редактора с многочисленными пиктограммами, меню и загадочными словами: используя команду File/New, создаем новый мир. Пока он пуст, находящийся по центру каждого из четырех видов представления сферический объект в форме планеты Земля, кажется, загадочно нам подмигивает...

Вообще, необходимо с самого начала уяснить для себя следующее:

Существуют пять различных режимов редактирования, каждый из которых предполагает тот или иной набор разрешенных действий, а именно:

*CSG (layer) mode* — режим конструктивной стереометрии (кстати, вы можете определить текущий режим, глядя на индикатор внизу по центру экрана редактора — в данном случае он красный). Здесь работают с комнатами и брашами: свободно передвигают, масштабируют, изменяют размеры. Обратите внимание, что пока комната (или браш) не добавлена к игровому миру, переход в другие режимы редактирования невозможен.

*Entity mode* — объектный режим (синий индикатор), предназначен для редактирования свойств игровых объектов (лампочки, оружие, боеприпасы и т.д.). Хотелось бы заметить, что комната (или браш) также является игровым объектом.

*Polygon mode* — полигональный режим (желтый индикатор). Используйте его для манипуляций с текстурами: движение, вращение, масштабирование, изменение свойств — словом, все то, без чего нельзя представить процесс текстурирования.

*Sector mode* — режим сектора (зеленый индикатор). Находясь в этом режиме, можно просматривать и изменять свойства сектора — замкнутой области с набором связанных игровых объектов (например, FogMarker). Вода, туман, лава — типичные примеры секторов с наборами соответствующих свойств.

*Vertex mode* — вертексный режим (черный индикатор), предназначен для перемещения вертексов, вершин полигона; не советую злоупотреблять — можете столько лишних плоскостей наплодить!..

Выбираете нужный режим в зависимости от стоящей перед вами задачи и редактируете вволю.

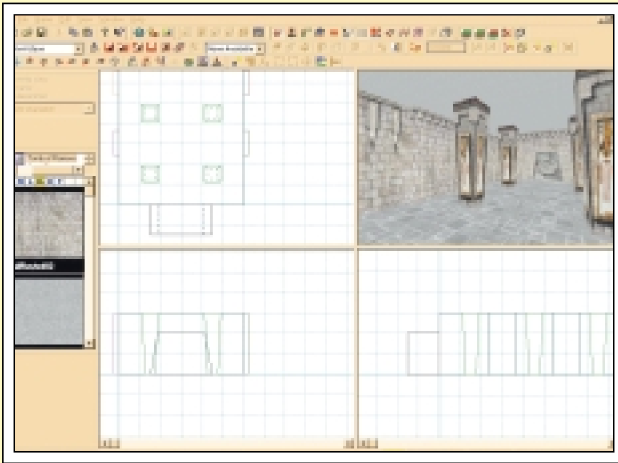
### Наша первая комната

Для того чтобы добавить первую комнату, кликаем на пиктограмме Create Conus primitive в виде кубика, после чего в 3D-окне появляется нечто похожее на комнату. Обратите внимание: индикатор режима (внизу по центру) стал красным — это значит, что мы находимся в режиме конструктивной стереометрии (CSG mode). Теперь в появившемся окне Tools info выбираем размер нашей будущей комнаты. Там же надо установить еще и флажок Room, с его помощью цельный браш превращается в полую комнату. Закрываем окно — и (ура-а-а-а!) наконец-то видим очертания искомой жилплощади.

Что дальше? Текстурирование: кликаем на окне виртуального каталога, выбираем Textures — набор текстур (к примеру, Tomb of Ramses), потом конкретную текстуру, и снова кликаем. Все, комната текстурирована.

Далее необходимо добавить нашу виртуальную комнату к миру. Нет проблем: находим на панели инструментов пиктограмму Add (CSG Add) или жмем клавишу "+" на цифровой клавиатуре — и комната уже присоединилась к миру. Правда, пока она черным-черна, потому что совершенно не освещена. Не беда, источники света добавим потом, а пока отменим затенение кнопкой Toggle Shadow (или клавишей H).

Выглядит не ахти, очевидно, что надо подобрать другие текстуры для пола и потолка... Так и делаем. Сначала убеждаемся, что редактор находится в полигональном режиме (Polygon mode, допускаются



Добавляем архитектурные детали — колонны, эркеры…

манипуляции с текстурами, желтый индикатор режима уровня); потом, зажав “шифт”, кликаем на потолке левой кнопкой мыши (далее для простоты будем применять вот такое обозначение: Shift + LMB; да, надеюсь, вы уже заметили, что движение в редакторе происходит с нажатой клавишей Space? — хотите двигаться по горизонтали — Space + LMB, по вертикали — Space + RMB (правая кнопка мыши), менять направление взгляда — Space + одновременно LMB и RMB), нажимаем на подходящую текстуру, и она сама натягивается на потолок.

Действуя в том же духе, текстурируем пол и т.д. Естественно, каждую текстуру можно двигать, вращать, масштабировать, иначе редактор не редактор: жмем клавишу Q (сидите, сидите, дедушка, вам на следующей…), появляется вкладка Texture — двигайте, вращайте, масштабируйте сколько душе угодно!

## АРХИТЕКТУРНЫЕ ИЗЛИШЕСТВА

Что мы в итоге получили: пустую прямоугольную корректно текстурированную комнату. Если честно, такую даже неприхотливому спартанцу Сэму стыдно показывать, не говоря уж о том, чтобы на конкурс присылать. Придется поработать руками и головой. Задайте себе вопрос: что в конкретной обстановке будет более всего к месту? Очевидно, колонны. Так возведем их! Кликаем на пиктограмме (она же “иконка”) Create Conus primitive, устанавливаем размеры, ставим в нужное место…

### Колонны до посинения

Дальше есть одна тонкость… Выше я уже касался концепции областей в игре, так вот, сейчас самое время этим воспользоваться: вместо того чтобы добавлять колонну к текущей области WorldBase, нажмите на кнопку Join layers — колонна добавится к миру как новая область. Теперь в раскрывающемся окне Entity property dialog (над окном виртуального каталога) выберите Name (N) и назовите новую область, скажем, “MyColumn1”. Далее проверьте Zoning (зонирование) и убедитесь, что флажок снят, — это сообщит движку игры, что данный объект не является отдельной зоной, просто детализованный объект окружающей обстановки (это похоже на флаг detail в картах для Quake — для мелких объектов отменяйте зонирование). Кроме того, проконтролируйте отсутствие флажка Anchored (закрепление) — появится возможность двигать область, оставляя на месте факелы и прочие вещи. А дальше копируйте свою колонну и вставляйте ее столько раз, сколько сочтете нужным. И вот еще что: у вас наверняка получились квадратные колонны, я же решил разнообразить обстановку и сделал свои колонны трапециевидными. Каким образом? — пусть это останется вам в качестве домашнего задания.

### Свет до черноморского загара

Теперь, чтобы смельчак Сэм не испугался темноты, комнату надо осветить. Для начала нажмите на

# КОММЕНТАРИИ К ПРОЙДЕННОМУ

## Господин ПЭЖЭ

*Наконец-то нам удалось заполучить живого (еще пока) победителя конкурса, готового поделиться рецептами успеха и прилюдно показать, как это делается, причем с редактором в руках и примерами на нашем компакт-диске.*

Впрочем, как и положено суровому, но практику, на теорию нашему юному победителю иногда чуток не хватает времени. Поэтому пробелы восполнять придется лично. Такова уж тяжкая стариковская доля…

Начну, разумеется, с того, что в целом ошибок в “уроке #1” нет (неужели вы думаете, что мы — нет, я! — пропустили бы их на страницы столь респектабельного издания, даже если бы они и возникли? да и откуда им взяться — ведь без четкого осознания основ победный уровень не построишь, а ведь удалось же!). Но четкого понимания, что к чему, у вас, читатели, местами может не возникнуть. Давайте восполнять этот досадный пробел, подкрепляя практику солидной теорией от дедушки ПэЖэ.

### CSG

Constructive Solid Geometry — пусть будет конструктивная стереометрия, не жалко, но отметим слово “solid” (твердое тело). Откуда оно здесь и зачем? Мы же, кажется, в виртуальном мире, и никаких тел, ни твердых, ни мягких и теплых, у нас не наблюдается. Дело в том, что в геометрии принято рассматривать тела либо в виде “оболочек” (окружность), либо в виде “заполненных” (круг). Нас интересуют только вторые, ибо процесс строительства из них чего-то более сложного основан на простейших операциях и “кирпичах” (пресловутых solid'ах).

Операций ровно столько, сколько их в булевой алгебре (то есть 16 штук). А почему? А потому, что каждая точка нашего пространства может быть либо пустой, либо твердой. И когда мы в это самое пространство добавим очередной объем (пустой или полный), то его взаимодействие с остальными разумно будет описать теми же формулами, что и при попадании двух би-

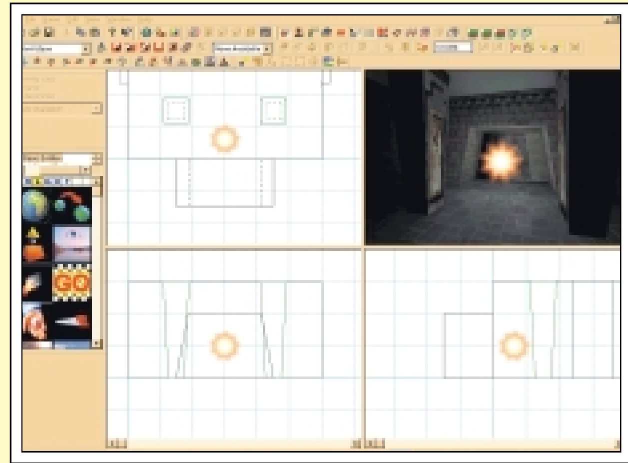
пиктограмму Toggle Shadow (или клавишу H): вот так это будет выглядеть в игре — полная темнота! Далее открываем виртуальный каталог, находим Basic Entities, выделяем Light и, не отпуская левую кнопку мыши, перетаскиваем в центр 3D-окна, устанавливаем там, где надо, — и свет наконец-то затеплился. Зажглась лампочка Ильича!

Тени... Можно сделать их чуть поменьше: переходим в полигональный режим (желтый индикатор внизу), выделяем всю комнату, жмем Q (да не волнуйтесь вы, дедушка — вы уже проехали!..) и на вкладке Shadow устанавливаем вместо положенных по умолчанию 2 метров, допустим, 0,5. Дальше переходим в объектный режим (синий индикатор), выделяем нашу лампочку и в уже известном меню Entity property dialog интересуемся вкладкой Fall off (F): очевидно, что зеленые круги — это диапазон светового охвата, установите их размеры сходными с размером вашей комнаты. Поиграйте со светом: установите понравившийся цвет на вкладке Color (C) — там можно редактировать как красный, зеленый и синий компоненты, так и оттенок, насыщенность и интенсивность текущей ильичевой лампочки. Любой из этих компонентов можно изменить — достаточно щелкнуть на нем и, не отпуская, провести горизонтально.

**И коридоров от пуза!**

А теперь давайте попробуем соединить две комнаты коридором. Думаете, не получится? Зря.

В целях оптимизации скорости игры имеет смысл сделать обе комнаты разными областями — поэтому в начале создайте вторую комнату и добавьте ее к миру, используя не Add CSG, а Join layers: добавленная комната окажется новой областью. Дайте ей новое имя (скажем, Room2) и проследите, чтобы у обеих комнат были установлены флаги Zoning и Anchored. Теперь постройте маленький коридор, соединяющий оба помещения, и, используя Add CSG, добавьте его к миру сначала как принадлежащий к области первой комнаты (для чего перед добавлением коридора обязательно проверьте, к какой области он будет относиться — ориентиром в этом послужит всплывающее окно наверху). Иными словами, если первая комната относится к области WorldBase — выберите это и добавляйте приготовленный коридор. Затем постройте еще раз тот же самый коридор в том же самом месте и, ничего не меняя в размерах, опять добавьте его, но уже как принадлежащий к области второй комнаты (Room2).



*Теперь, чтобы наш Сэм не испугался темноты, комнату надо осветить... Только вот какой-то жесткий белый свет получился...*

Торцевые стенки мешают проходу — давайте уберем их. Переходим в полигональный режим, выделяем обе стенки, нажимаем Q и в свойствах поверхности помечаем Portal (полигон, помеченный как портал, невидимо разделит комнату на два сектора — это пригодится нам в следующий раз, при создании воды и тумана) и Passable (полигон с таким свойством неосязаем для игрока и не задерживает его движений в игре). Все — коридор готов.

нарных чисел в один разряд. Итак, операции CSG.

Сложение (добавление). Там, где хоть в одной из складываемых областей было что-то твердое (единичка, а не нулик), там и в результате будет твердое тело. Добавили колечко к кубику — получили кубик с ручкой. 1+1=1, 1+0=1, 0+1=1, 0+0=0. На самом деле это логическая операция "ИЛИ", она же "OR". А ИЛИ Б сидели на трубе...

Вычитание. В исходном пространстве появится дыра, соответствующая заполненному пространству в вычитаемом. Тоже довольно очевидно. 1–1=0, 1–0=1, 0–1=0 (да, да, отрицательных чисел нет), 0–0=0. Аналогично, но теперь операция "И НЕ", "AND NOT": А И НЕ Б сидели не на трубе...

Пересечение. Единичка сохранится только там, где были единички в обеих областях. Пересечем два длинных тонких параллелепипеда — получим махонький кубик. 1+1=1, все остальное — 0. Операция "И", "AND". Вот и считалочка: А И Б...

В действительности операций больше (например, забавно смотрится "ИСКЛЮЧАЮЩЕЕ ИЛИ", она же "EXCLUSIVE OR", или попросту "XOR", которая инвертирует исходную твердость там, где в добавляемом что-то есть). Добавим к кубику колечко — получим половинку бублика, висящую рядом с кубиком, в котором проделана нора в форме второй половины бублика. Брр... Само собой, есть операции типа "ничего не делать" (сохраняющая исходную конфигурацию, игнорируя новую), "обнулить" (опустошающая пространство, невзирая на лица), "заменить" (просто вставить новое, забыв о старом) и еще куча более сложных, для которых трудно придумать очевидные названия.

Но используют их пропорционально реже, разумеется, ибо человеческий мозг слаб и ему проще манипулировать совсем простенькими операциями. Добавил, отнял — все как в жизни.

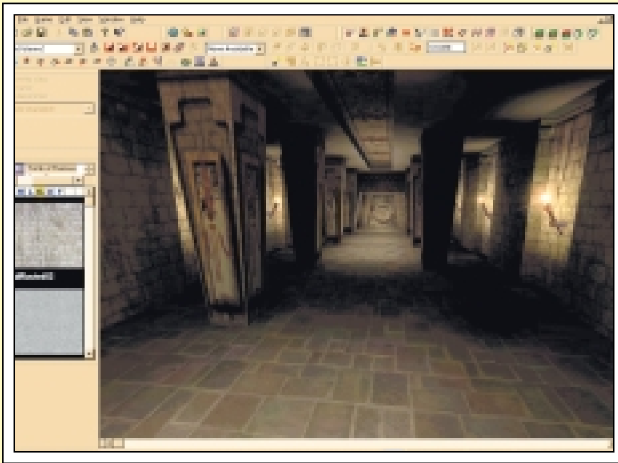
## СЕКТОРЫ

Следующий вопрос — с понятием сектора в Serious Sam. Так сложилось, что это слово уже давно стало универсальным и обозначает что угодно (со времен DOOM'а, имевшего секторный движок).

Но не будем сильно углубляться в историю, перейдем лучше сразу к делу. Движок "Сэма" — портальный. Каждый уровень состоит из некоторого количества этих самых секторов (то есть неких наборов полигонов), разделенных порталами (тоже полигонами, но расположенными в каком-то смысле "между" секторами). Секторы эти хорваты-извращенцы очень любят называть зонами (повесить бы их за языки на пару дней на солнышко — за издевательство над святой терминологией!), так что привыкайте, флаг Zoning — это как раз о том же.

Процесс отображения протекает так же, как было описано в разговоре о портальных движках в моих легендарных ныне записных книжках. Текущий сектор отображается, а затем проверяется, какие еще зоны (секторы) видны через порталы. Для них все повторяется рекурсивно. В видимых секторах отображаются не только архитектурные полигоны, но и модели.

Как вы могли заметить, флаг Zoning стоит далеко не на всех брашах. Дело в том, что гигантское количество секторов, ко-



*Между прочим, в такую маленькую комнату я поместил 12 источников света — только тогда обстановке можно верить...*

**Зеркальных...**

Слышу, что из зала спрашивают про отражающие поверхности. Что ж, хороший вопрос. Все верно, нам ничто не мешает задействовать их на своей карте. Для этого переходим в полигональный режим (клавиша P), выделяем пол, жмем Q и на закладке Polygon отмечаем в меню Mirror “std mirror 1”, а на закладке Texture меню Blend выбираем Blend. Но это еще не все — для достижения зеркального эффекта необходимо включить альфа-канал: там же, в диалоговом меню, находим опцию, отвечающую за альфа-канал, и уменьшаем его с 255 до, допустим, 150-125, разворачиваем 3D-окно на весь экран и любуемся начищенным полом.

Но! Не стоит применять этот милый эффект на всем пространстве карты — это чревато серьезным замедлением скорости игры.

## МЫ — ЗА МИР, ЗА ДРУЖБУ (У МОЕГО МАЛЬЧИКА ЕСТЬ МАЛЕНЬКАЯ ШТУЧКА)

Для самых нетерпеливых: пока ваш Сэм не умер от тоски, дайте ему поиграться с какой-нибудь штучкой. К примеру, вручите парню двойной шотган — неплохой выбор для оккупационно-миротворческих целей. Как? Открываем виртуальный каталог, выбираем Basic Entities, находим там WeaponItem, как и прежде, не отпуская, переносим в центр комнаты, устанавливаем там, где надо, в меню Entity property dialog выбираем Type (Y) — Double shotgun; можно еще отметить подменю Respawn, чтобы оружие появлялось снова и снова.

Точно так же можно поместить на уровень боеприпасы AmmoItem или броню ArmorItem; все это может как изначально находиться на уровне, так и материализоваться от триггеров.

Ну и последний штрих: необходимо добавить идейного противника — пушечное мясо для нашего молодца. Не думаю, что имеет смысл ставить сюда Devil'a — даже его пятка в этой комнате не поместится. Я выбрал бомбиста-террориста и классического плохиша Bomberman'a, установив последнего коварным образом за колонной так, чтобы Сэм его не видел.

По умолчанию наш орел стартует в точке (0.0.0), и если вы хотите выбрать конкретное место появления на уровне — к вашим услугам объект PlayerMarker: устанавливаем его на уровне и вращаем, пока не найдем нужное направление взгляда.

Ну а самое радостное то, что уровень не надо компилировать: жмите Test Game и — ну не чудо ли! — играйте на собственной карте, не покидая редактора уровней. Максимум комфорта!

Что еще?.. Дорогие студенты! Не долго думая мы решили опробовать новую форму взаимодействия с вами. С этого номера на компакт-диск журнала ежемесячно будет выкладываться растущий не по дням, а по часам обучающий уровень, который всегда можно загрузить в редактор, дабы посмотреть, что, как, где и почему. Нынешняя карта иллюстриру-

---

торые при этом возникли бы, поставило бы движок на виртуальные колени. Секторы должны быть “логическими” (комната, коридор), и, как правило, разумно помещать флаг Zoning только на те браши, которые честно делят мир на секторы.

Слова нашего юного практика (или все же практиканта? не помню) “похоже на флаг detail в картах для Quake — для мелких объектов отменяйте зонирование”, безусловно, корректны, хотя и с поправкой на совершенно другую “начинку” движка. Detail запрещал плодить без дела листья в BSP-дереве, а Zoning запрещает плодить секторы. Штуки это, конечно же, разные, но во многом похожие. В процессе рендеринга уровня на экран сначала определяется, какие секторы (они же зоны) будут видны, а затем для каждой из них проводится честный обсчет видимости (процесс называется ASER и расшифровывается как advancing sorted edge rasterizer), где вычисляется, будет ли какая-то часть уровня закрыта текущими полигонами.

Наличие лишнего флага Zoning или отсутствие его там, где он нужен, приведет к “глобальной” лишней работе (появлению многочисленных секторов или отрисовке нескольких секторов как одного, тем самым замедляя все в разы).

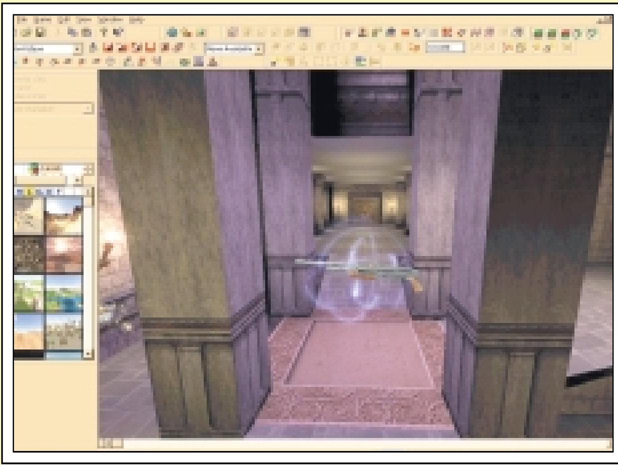
Здесь же надо упомянуть о флаге Occluder, предназначенном для тонкого управления видимостью: работает он примерно как стена (в смысле прикрывания собой порталов), но при этом сам полигон, на который “повешен” флаг, остается невидимым и неосязаемым. Удобно “подсказывать” движку, что и где невидимо, облегчая ему жизнь и ускоряя работу.

И последнее, уже мелочевка: флаг Anchored. Практикующий юноша справедливо говорит: “также проконтролируйте отсутствие флажка Anchored (закрепление) — появится возможность двигать область, оставляя на месте факелы и прочие вещи”. На самом деле все еще проще. Anchored с факелами и прочим не связан. Он просто честно прикрепляет предмет к его месту, и применяется чаще всего, дабы при изменении положения всякой мелочевки не зацепить с ней и куски архитектуры. Само собой, обратное тоже верно: сдвинуть архитектуру и оставить на месте мелочи было бы не менее обидно. В итоге функции Anchored буквально таковы: объекты, имеющие этот флаг установленным, нельзя ни удалить, ни передвинуть.

## СОВЕТЫ И ПРИВЕТЫ

Наш юноша, увы, начал по-классически, с комнаты, а ведь движок ориентирован на открытые пространства, так что начало работы для большинства участников, скорее всего, будет чуть-чуть другим, и оно неплохо описано в файле подсказки. Рискну предположить, что ждать объяснений целый месяц будет не каждый, поэтому кратенько опишу порядок работы над “открытым” уровнем, взятый из документации и слегка сокращенный.

1. Пусть ваше открытое пространство будет огромной комнатой, а все его боковые полигоны — порталами, чтобы сквозь них было видно



*Мы за мир, за дружбу!*
*Та самая штучка…*

ет все вышеописанные моменты: создание комнаты, добавление игровых объектов, соединение двух комнат, принадлежащих разным областям... Ищите уровень в корневой директории диска в папке с непритязательным названием Serious Sam.

## ИДЕОЛОГИЧЕСКИЙ РЕВАНШ (ПОЛИТБЕСЕДА #1)

Итак, первый шаг сделан, основы редактирования в Serious Editor освоены, и вы теперь, на что я искренне надеюсь, теоретически подкованы для того, чтобы самостоятельно, используя вышеупомянутый редактор, создать черновую заготовку своего будущего уровня. Данный "учебный курс", как и построенный уровень, ни в коей мере не претендует на полноту и всеохватность — здесь были даны лишь базовые концепции и необходимые знания, которые вы всегда можете пополнить, порывшись в Интернете, благо с ресурсами, посвященными SS, все в порядке (в самом конце публикации, кстати, приведен список некоторых полезных сайтов). К тому же впереди еще три номера журнала, три "Полигона"...

Теперь отложите в сторону редактор, закройте все остальное — я хотел бы обсудить с вами несколько вопросов идеологического характера, которые, на мой взгляд, значительно важнее того, что было затронуто выше.

Прежде чем садиться за редактор и начинать двигать браши, необходимо провести подготовительную работу. Задайте себе следующие вопросы: что это будет за уровень? какова его основная идея, цель, методы, необходимые для достижения поставленной цели? что там будет происходить? как игровой мир будет открываться игроку? как надо подать монстров и окружение?.. Заметьте, что мы пока не коснулись вопросов сюжетной линии и стилистики уровня (да, это важные вопросы, которые вам придется решать, но по сравнению с предыдущими вторичные).

Говоря об оптимизации геймплея, обратимся к классикам: игры существуют давно, и игровой дизайн не вчера родился. Основная движущая сила любой игры стара как мир: игрок решает последовательность микрозадач, а именно: спасти ученого, найти артефакт, отвернуть вентиль (голову), — и играющий, получая за это симпатичные бонусы и подарки, медленно, но верно продвигается к конечной цели — макрозадаче — спасению мира, за которым пафос победы и Game Over. В конце концов главное — это вовлечь игрока в действие, все остальные задачи дизайна так или иначе опосредованы этой. Ответьте себе на вопрос: чем привлечет играющего мой уровень, что отличит его от других? Если у вас появились конкретные и ясные ответы на это — можете считать, что ваша карта готова наполовину.

Вообще, уровень должен с первых же секунд удивить и захватить игрока: геймплеем, тематикой, новаторскими решениями — вот на что постарайтесь направить свои интеллектуальные ресурсы. Если карта не удивляет, даже если это хоро-

фоновую картинку. Да, само собой, поверхность разумно сделать Zoning.

2. Большие здания — не надо делать им Join, лучше Add, чтобы создать секторы (зоны). А мелкие здания лучше (дабы секторы не плодились) оставить не-Zoning, но сделать для них два уровня детализации (основной и просто "кусок камня", без дырок), чтобы с некоторого расстояния движку уже не приходилось отрисовывать внутренности.

3. Двери. В зданиях жизненно необходимы двери, чтобы не было возможности видеть насквозь через кучу комнат.

4. Мелочь, но важная. Заранее нарисуйте текстуры нужной яркости, с тенями на них и т.п. А потом поставьте для поверхности флаг 'full bright', чтобы на них не просчитывались тени в виде lightmap'ов (для поверхности огромного размера это очень важно).

5. Вода. Просто разделите сектор поверхности горизонтально, назначьте полученному порталу с двух сторон флаг 'transparent' и текстуру воды.

6. Если надо будет плавать — выберите водяной сектор и назначьте его содержимому флаг 'water'.

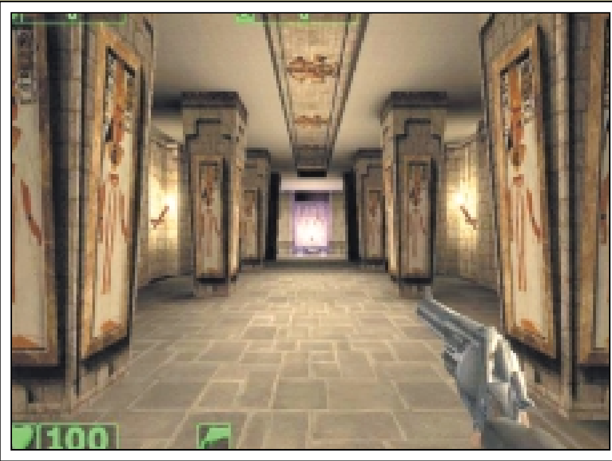
7. Добавление. Не добавляйте браши друг к другу там, где они стоят отдельно. При создании браша его можно "объединить" (join), "добавить" (add) или "вычесть" (substract). Join означает, что создается новый объект в мире, то есть браш без флага Zoning. В случае Add он добавляется в рамках CSG к ТЕКУЩЕМУ брашу (показанному на панели инструментов). Не надо добавлять колонны друг к другу и т.п.! В целом, надо иметь один браш с флагом Zoning, и всю архитектуру добавлять к нему. А каждая колонна (маленький домик и т.п.) должна быть из брашей без этого флага. И не надо объединять колонны, дома и т.п., пусть они будут в гордом одиночестве.

8. Пользуйтесь полигонами детализации (без флага Occluder), это большой резерв для повышения производительности.

9. Mip-brushing. Уровни детализации брашей. Если у вас есть красивая лестница, не поленитесь, сделайте ее версию в виде простого помоста из нескольких полигонов и настройте расстояние для ее отображения. Это тоже очень сильно повлияет на fps.

10. Используйте модели как архитектуру. Скажем, колонны намного лучше делать из кучи полигонов в виде моделей, которые очень быстро отображаются и автоматически меняют уровень детализации. Поскольку у моделей неточно обрабатываются столкновения, то можно поставить простую колонну-браш похожей формы внутрь модели и пометить все ее полигоны как невидимые.

И главное: читайте, читайте документацию! К примеру, полную версию вышеизложенных правил (а также пункты 11-16, менее полезные начинающим) вы можете найти в файле <ваш CD-ROM с игрой>:\Install\Help\ToolsHelp.chm, если заглянете в нем на страничку Serious Engine SDK\Serious Engine\Optimizing Rendering Performance. Да, на английском, зато сколько пользы! Вдумайтесь: наши хорваты все это не читали, а писали на английском!



Испытываем новый уровень.

шая, но банальная "игровая площадка", — то, так и быть, пары теплых слов она удостоится, но в призеры не попадет. Каким будет геймплей на вашем гипотетическом уровне? Агрессивно-брутальным, как в классическом "Сэме", или же вы постараетесь придумать что-то свое, оригинальное и неповторимое?

Любой физик и любой мистик подтвердят вам что наш мир — это мир вибрации. Свет, звуковая волна, взаимодействие электронов — типичные примеры ее. Ритм как проявление вибрации, как стук сердца — основа существования. И не важно — музыка, поэзия, проза или игра — в любом выдающемся произведении искусства внутренний ритм (а я для себя называю его событийным ритмом) относительно формализуется в последовательность "активных точек сценария", проходя сквозь которые игрок/зритель набирает нарративный опыт и ощущение своей укорененности и включенности в ткань игрового процесса. Если удастся создать четко выраженный внутренний ритм и "посадить" на него игрока — нетленность вашей работе гарантирована.

Отличным примером здесь является Half-Life. Смотрите больше хороших триллеров или фильмов ужасов — там это видно особенно отчетливо. Понаблюдайте, как режиссер подготавливает сцену для появления очередного монстра или наступления какого-либо критического момента: здесь недопустимо случайное следование одного события за другим, как придется; все должно быть подчинено единой цели, налицо ясное видение конечного результата, "владение" ситуацией. Рекомендую посмотреть новую работу Стивена Кинга (в качестве автора сценария) — картину "Буря столетия": обратите внимание, насколько мастерски подготовлена кульминация, как таинственная и чужеродная сила неотвратимо опутывает маленький городок, как без спешки и суматохи, строго выверенно и последовательно, красной нитью сквозь перипетии сюжета зрителю скармливается информация о том, кто же такой на самом деле Анри Ленож и в чем смысл его появления на Земле...

Поймите нас правильно, мы не требуем от вас сюжетов голливудского уровня, но постарайтесь, чтобы играющий по крайней мере не зевал: при всех прочих равных условиях конкурсная комиссия будет отдавать предпочтение занятным сюжетным ходам, захватывающим поворотам, напряженным кульминациям и любопытным развязкам. Сэма можно заставить проговаривать записанный вами голос, компьютер будет давать необходимые сообщения, в тайниках можно оставлять загадочные свитки с текстом (вашим текстом!) — как видите, возможностей поддержки сюжета более чем достаточно!

В плане стилистики: попытайтесь и здесь быть неординарными. Уверен, египетская тема не самый оригинальный выбор, лучше запустите Сэма в космический корабль, в секретную лабораторию, на просторы чужой планеты, забросьте его в средневековье. А если все же решитесь "делать" Египет — учтите, это должно быть нечто!

Архитектура... Мы понимаем, что редактор уровней не располагает к архитектурным излишествам, да и игра совсем с другой идеологией, но все же делайте красиво, не присылайте огромные комнаты-квадраты с голыми стенами, заполненные тысячами монстров! Монстры — всего лишь один из компонентов игрового процесса, и не надо их переоценивать, даже в такой игре. Не гонитесь за размерами — ведь, как говорит сам Сэм, "главное не размер, а то, как он используется!".

И последнее. Прошли те времена, когда для решения технических вопросов редактирования было необходимо действовать методом тыка, вслепую, ища заветную комбинацию клавиш. Десятки Интернет-форумов, посвященных Serious Sam, открыты для всех желающих: собственно редактирование карт, моделирование, программирование, модостроительство. Найти их не составит большого труда, было бы желание. Возникающие у вас вопросы можете смело адресовать туда — меня же рассматривайте как последнюю инстанцию в разрешении проблем.

И, пожалуйста, уже сегодня, сейчас, начинайте раздумывать над картой, подбирайте людей для своей мод-команды, если уровень планируется реализовать как модификацию игры, определяйтесь с геймплеем, стилистикой, сюжетом, архитектурой, затем постройте грубый черновой макет, но не забывайте о конкурсе — время пошло!




**Краткий список Интернет-ресурсов, посвященных Serious Sam**

**www.croteam.com** — официальный сайт компании Croteam
**http://dynamic.gamespy.com/~serioussam/ikonboard/ikonboard.cgi** — список форумов на любой вкус, некоторые из которых модерируют сами разработчики игры: редактирование карт, моделирование, программирование, модостроительство, скриптинг — здесь есть почти все!
**http://www.3dactionplanet.com/serioussam/mods.shtml** — зарегистрированные модификации к игре — советую ознакомиться и зарегистрироваться, если делаете мод (во избежание недоразумений!)
**http://www.3dactionplanet.com/serioussam/interviews.shtml** — интервью с разработчиками модификаций, полезное чтение
**http://sam.dtn.ru** — отечественный сайт, посвященный "Сэму"
**http://serioustrial.narod.ru/red.html** — советы по редактированию на русском языке

# ЗАМЕТКИ КУДЕСНИКА ШОТГАНА О ДЕВЕЛОПЕРСКОМ ДЕЛЕ

## ЧАСТЬ 13, ЗАВЕРШАЮЩАЯ: СВЕТЛОЕ ЗАВТРА

*Окончание. Начало см. в ##2-4, 6, 8-10'00, 1, 5-8'01*

**Из записных книжек 1989-2001 гг. Господина ПЭЖЭ**

*Мир — это юдоль скорби и печали. Все прекрасное в нем имеет нездоровую тенденцию быстро заканчиваться и исчезать в голубых далях. Вот и записные книжки теряют последние листочки, как деревья осенью, всего на 13 кусочков пришлось их порезать для журнала. Мне осталось рассказать о музыке и в общих чертах описать технологии завтрашнего дня, какими они видятся сегодня. Согласитесь, что ничего особо сложного в играх наших дней так и не обнаружилось. Рецепт гениальности давно известен: один процент таланта и 99 процентов усердия.*

### МУЗЫКА

Если подойти к делу совсем уж формально, то музыка — это просто длинный звук. И все вышеописанное к ней, безусловно, применимо. Но есть немало нюансов, выделяющих ее в особстатью.

Для начала задумаемся, что такое "длинный" в отношении звука. Скажем, суммарно полчаса музыки — это явно не слишком много, за сотню часов игры мы услышим каждую композицию двести раз, и она навязнет в зубах до невозможности. Но ведь эти полчаса займут половину компакт-диска! И на него уже не влезет наша замечательная игрушка! Да и в памяти музыка займет немало — а откуда даже в наши богатые времена у игрока лишние десятки мегабайт? Если они у него и есть — лучше уж туда какие-нибудь данные для игры загрузить, в итоге быстрее работать будет.

Итак, музыка — это не просто длинный, а сверхдлинный звук. И для него придумано немало особых способов минимизации объема. К счастью, большинство музыкальных композиций (правда, не все — скажем, саундтрек к Quake к таковым не относится) можно записать с помощью нот, а затем проиграть на нескольких инструментах, получив каждый раз одну и ту же мелодию.

Из этого наблюдения вырос формат MIDI. Чудесные крошечные файлики содержат в себе только ноты, а вся информация о звучании конкретной ноты на нужном инструменте имеется внутри звуковой карты или ее драйверов. Идея просто замечательная, но, увы, реализация в наши дни страдает одним пороком: очень уж эти самые ноты гадко звучат на большинстве "бытовых" плат. Один мой знакомый дал мне как-то послушать свое электронное пианино, ценой около шести тысяч долларов. Оно работает исключительно с MIDI, умеет писать файлы на дискетки, и их можно потом слушать. С тех пор я не могу воспринимать MIDI на своем Sound Blaster'е, ибо на глаза наворачиваются слезы. В том пианино немало сотен мегабайт отведено под записи настоящих инструментов, а у меня этих самых мегабайт и на саму игру-то меньше приходится... Как божественно звучит саундтрек к DOOM, воспроизводимый с компакт-диска Бобби Принса (Bobby Prince), но как жалок он потом в самой игре!..

Что ж, раз уж MIDI звучит везде по-разному, в далекие времена был изобретен формат MOD (точнее, целая группа так называемых "трекерных" форматов). Файл с музыкой состоял из тех

*Мокрая птица* (Gilles Tran).





Припекает (Norbert Kern).

же нот и маленьких звуковых отрывков с записью звучания этих самых нот. Размер оставался достаточно разумным, а качество было везде одинаковым и не таким уж плохим. Одна жалость: "не таким уж плохим" — вовсе не значит "хорошим", да и мелодии, которые невозможно записать нотами, в природе все же существуют.

И тогда на сцену вышел формат MP3. Любимый народом, ненавидимый звукозаписывающими компаниями и все шире и шире распространяющийся. За счет умного отбрасывания тех компонент звука или музыки, которые человеческое ухо (а точнее, система уши-мозги) воспринять не может, и отличной упаковки всего остального, удалось добиться 3-20-кратного уменьшения объема файла (в зависимости от качества воспроизведения). Час музыки легко и незаметно укладывается в полсотни мегабайт. Жаль, на ее проигрывание надо тратить процессорную мощность, но процессоры сейчас шустрые, и не такое вытянут.

А прогресс на месте не стоит. Несется себе вскачь... Специально для игр, где музыка должна соответствовать обстановке, Microsoft изобрела DirectMusic, еще один формат, где из отдельных музыкальных фраз собираются "на лету" сложные мелодии в заданном темпе и тональности. Мы его слышали в нескольких играх на движке LithTech, к примеру, в моем любимце Shogo, и, безусловно, надо похвалить авторов этой музыки: несмотря на ограничения формата, результат очень хорош: мелодия очень приятно и незаметно меняется, когда события на экране обретают иной ритм.

Остальные форматы, увы, плавного изменения не предусматривают, так что в Unreal, скажем, просто были отдельные мелодии для битв, что не так пафосно, но тоже вполне терпимо.

Собственно, на этом разговор о музыке и звуке можно смело заканчивать, ибо о музыкальных жанрах и их использовании в играх вы, молодежь, знаете больше меня.

## ВОКСЕЛИ, ПРОСТО ВОКСЕЛИ

Давайте лучше подумаем, куда дальше пойдет вся эта штуковина под названием "игровая индустрия". И первым делом отметем как не имеющие отношения к делу вопли "на приставки, на приставки!". Дело не в том, как будет называться платформа, а в том, какие технологии на ней будут использоваться.

Сразу же скажу: вариантов развития намного больше, чем можно изложить за разумное время. Все, что рассказано ниже, — это просто несколько популярных слов, которые все время всплывают вокруг игр и достаточно навязли в зубах, чтобы стало полезно понимать, что за ними стоит и чем они нам грозят.

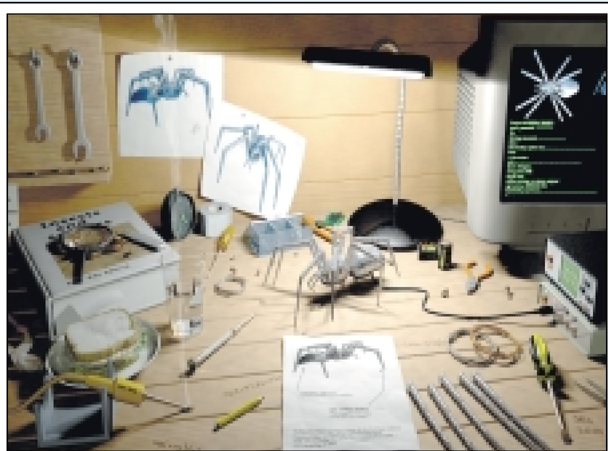
Напомню, вся история развития компьютерных игр легко укладывается в три этапа. Спрайты — полигоны — те же полигоны, но ускоренные аппаратно. Дальнейшее развитие в пределах последнего этапа скучно и описания недостойно. Да, полигонов станет больше. Да, движения моделей станут невероятно реалистичными. И, безусловно, спецэффекты затопят экран блеском и движением. Новые виды бампмэппинга сделают обои рельефными, а воду заставят колыхаться, как живую. Шкуры динозавров поразят воображение переливами цвета и поигрыванием реальных мускулов по честно смоделированным костям. Короче говоря, ничего нового, развитие по строго экстенсивному пути, стада диких и одомашненных джа-джа-бинксов и здоровое желание плюнуть на все это и уйти на волю, в пампасы.

Но есть несколько технологий, которые могут что-то изменить. И одна из самых забавных — воксели. В каком-то смысле это возврат к корням, к спрайтам и пикселям. В самом деле, все очень просто. Как пиксель — точка на плоскости, так воксель — точка в пространстве. Ма-ахонькая такая, но, увы, конечного размера. Пиксели — квадратики, воксели — кубики.

Формально все формулы и алгоритмы, нужные для работы с вокселями, просты до безобразия. Никаких принципиальных теоретических проблем или ограничений, любая сложность картинки, детализация, криволинейные или любые другие поверхности, произвольные "текстуры" (точнее, наборы окрашенных вокселей — разумеется, каждая точка может иметь только один цвет), причем меняющиеся как угодно... Лепота...

Один недостаток: все это прекрасно выглядит лишь на бумаге, где нет ограничений на память и производительность. Давайте посчитаем. Типичный уровень для Quake (того самого, первого) занимает примерно 50x50x50 метров. Немного. На танке не покатаешься.

Размер одного вокселя для помещений разумно взять достаточно крупным — скажем, один сантиметр. Да, было бы здорово выбрать его помельче, и для фигур игроков так и придется делать (а то, к примеру, нос уложится в пару точек, как у спрайтовых фигурок начала игровой эпохи), но для архитектуры сантиметр — вполне нормально. В метре сто сантиметров, так что, умножая, получим 50x100-x50x100x50x100. Брр, нулей-то сколько... 125000000000 штук — это сто двадцать пять миллиардов! На хранение каждого вокселя нужно три координаты (байта по два каждая, никак не меньше) и его цвет (два байта), то есть в сумме байт восемь, а то и больше). Умножаем — и полу-



Проект "Паук" (Jonathan Rafael Ghiglia).

чаем ровно один триллион (тысячу миллиардов) байт. Тысячу гигабайт, если по-простому.

О, слышу голос богатенького Буратино: "У меня в банке винчестер на сервере как раз такой — никак всей конторой MP3 не забьем". Боюсь, ты не понял, сынок, этот терабайт надо иметь на борту видеокарты. И на каждом кадре его перелопачивать.

Что, испугались? Зря. Все не так страшно, как я описал. Начнем с того, что хранить "внутренности" объектов и "пустые" воксели, безусловно, незачем. Поэтому их количество, грубо говоря, пропорционально площади уровня, а не его объему.

Более аккуратный подсчет показывает, что кубик из сантиметровых вокселей размером 50x50x50 метров (но воксели расположены в один слой по его периметру) потребует всего лишь 50x100x50x100x8, то есть двести миллионов штук, и займут они жалкие полтора гигабайта. Ну, можно еще стенок внутри понаставить на тот же объем, модели еще столько же скушают... И в итоге в ничтожном по нашим временам видео-ОЗУ размером с десяток-другой гигабайт (цена гигабайта памяти сейчас составляет сотни полторы долларов) уже можно разместить уровень масштабов первого Quake! Да, грубоватый (сантиметр на воксель), да, маленький. Да, я даже не могу представить себе, какая шустрая

*Святое место (Raymond A. Salvatore).*



память и какой мощный процессор понадобятся. Зато свобода открывается неимоверная!

И, само собой, воксели, как и пиксели, можно паковать, можно умно подкачивать из обычного ОЗУ или даже с винчестера, так что не зря Кармак еще парутройку лет назад осторожно ронял в народ двусмысленные замечания о своих пробах пера с вокселями, с прицелом на их возможное аппаратное ускорение, говорил об оптимистичных результатах ("я за последнее время написал штук шесть тестовых движков, из них пара — воксельных, просчитал все проблемы, связанные с кэшами процессоров, и все выглядит не так уж плохо"). Чуть позже, правда, пошел в интервью на попятную, говорил, что "я побаиваюсь давать фирмам советы о вложениях миллионов долларов в железо для вокселей, хотя и надеюсь, что кто-нибудь захочет выделиться", но, в любом случае, отзывался заметно более положительно, чем о поверхностях высоких порядков (пресловутые кривые, NURBS, патчи Безье и т.п.), которые сейчас на каждом углу превозносятся в качестве замены традиционных треугольников на посту основного строительного материала.

Да, пока воксели никому особенно не нужны, но игры с ними будут очень неплохо поддаваться обработке многопроцессорными видеокартами, а это, знаете ли, дорогого стоит. Похоже, что уже лет через пятьдесят экстенсивный рост производительности отдельного процессора сильно замедлится, а основным резервом роста скорости приложений останется изменение архитектуры железа, на котором они выполняются, на многопроцессорную.

Кстати, хотите курьез? Воксели (не путать с воксельными ландшафтами, о которых я рассказывал гораздо раньше!) уже были использованы в реальных играх, причем неплохо продававшихся. Тому, кто первым пришлет правильный ответ, что это за игры (для определенности давайте возьмем две первые игры в мире с использованием вокселей), на каком они движке и когда в последнем появилась поддержка вокселей, полагается приз. Ждемс. Кстати, на одном из сайтов, где есть ответ на этот вопрос, налицо скриншоты воксельного движка одного знаменитого человека... Скриншоты прошлогодние, между прочим, так что прогресс не стоит на месте.

## ТРАССИРОВКА ЛУЧЕЙ

И еще один интересный алгоритм, появление которого, скорее всего, пока за горами, но зато когда его время придет, он способен резко поднять качество отображения и дать возможность отлично распараллелить вычисления, если вдруг окажется доступно много процессоров.

По большому счету, этот алгоритм поначалу выглядит довольно противоестественным, странным, и совершенно неясно, чем же он так хорош. Но постепенно понимаешь: да, это красиво и мощно. Да, за этим, видимо, будущее.

*Полиция нравов (H.E. Day).*



*Трофеи (Nathan O'Brien).*





Волшебный лес (Christoph Gerber).

Итак, снова начнем с описания традиционных методов. Камера смотрит на мир. Мы перебираем полигоны в этом самом мире, смотрим, попадают ли они на экран, и если да — отображаем их. Просто, очевидно, но совершенно неизящно. Да и красот особых так не добиться — ни теней (замечательные способы обсчета теней, применяемые сейчас, обычно заставляют пересчитывать изображение мира заново, из точки, где расположен источник света), ни сложных источников света в виде поверхностей, облаков и т.п. (в лучшем случае — их аппроксимации), ни отражений и рефракции от воды и стекла... Все спецэффекты (environment mapping, bump mapping и прочее) приходится делать отдельно, чуть ли не вручную. Жуть. Зато быстро и аппаратно уже ускорено.

А теперь давайте посмотрим, как можно применить неожиданное решение "от противного". В конце концов, наша задача — заполнить экран картинкой. Так давайте заполнять! Соединим левый верхний пиксель с центром глаза воображаемым лучом (и будем, как только с этим пикселем разберемся, пробегать по всему экрану, разумеется), продолжим луч дальше, в огромный мир, и посмотрим, что он там встретит. Отберем наиболее близкие объекты, посмотрим на их оболочки, если пересек — проверим уже с самими объектами, короче, все так же, как и в любых других методах. Из тех объектов, что пересек наш луч, выберем самый ближний.

Формулы для вычисления нормали (она же перпендикуляр) к любой точке не очень сложных поверхностей (да и для большинства сложных тоже) известны и не слишком запутаны, угол падения равен углу отражения, так что вычислить отраженный луч — задача плевая. Запомним характеристики поверхности, от которой отразился наш луч (насколько хорошо она отражает свет, какой цвет имеет точка попадания) и пойдем дальше, проделаем те же операции с отраженным лучом. Характеристики поверхностей, разумеется, будем запоминать на каждом отражении.

Прекратим этот процесс в одном из двух случаев: либо отражений накопилось столько, что любой свет, идущий по такому лучу, полностью поглотится (и в этом случае мы нарисуем на экране черную точку), либо наш луч упрется в какой-нибудь источник света (они в реальном мире, как правило, довольно большого размера — солнце, небо, люстра). Если удалось добраться до источника, мы берем его яркость и цвет и смотрим, что произойдет с ними после запомненных нами отражений. И, опять-таки, окрашиваем в полученный цвет с полученной яркостью ту самую точку, через которую проходил наш исходный луч.

Для обработки полупрозрачных поверхностей придется, само собой, делить уткнувшийся в них луч на два: отраженный и прошедший, считать их отдельно, а потом складывать яркости. Но никаких принципиальных сложностей нет и быть не может.

Изображения, полученные таким методом, воистину фантастичны. Зеркала отражаются в зеркалах, дымчатое стекло выглядит дымчатым стеклом, а достоверность освещения попросту невозможно передать. Сверхдетальные тени (их интенсивность честно вычисляется в каждой точке, создавая невероятный эффект присутствия). От полигонов, если хочется, можно полностью отказаться, и задавать любой объект произвольными поверхностями и их кусками (да, да, пресловутые кривые наконец-то перестанут дробиться на остроугольные кусочки и предстанут во всем блеске — посчитать отражения от них проблем не составит). Что, нравится? Мне тоже. Жаль, за все эти красоты приходится очень дорого платить производительностью.

Сами понимаете, уж если мы отыскали и взялись отображать полигон — мы его отобразим очень легко и быстро: пробежались по крохотному кусочку памяти с текстурой — и нет проблем. А здесь для каждой точки нужно считать (с плавающей точкой!) немало (от пары-тройки до десятков) отражений, причем при каждом из них найти цвет единственной точки где-то в недрах всего уровня. Кэш процессора таких вольностей не прощает. Сегодня не прощает, разумеется.

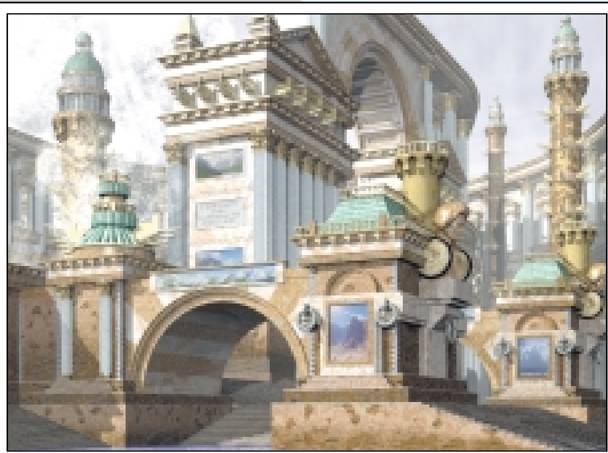
А завтра... Кто знает — я, к примеру, вполне могу себе представить, что каждую точку картинки будет обсчитывать свой собственный ма-ахонький процессор, которому все эти плавающие точки — дом родной, он под них и разрабатывался, а память станет настолько быстрой и умной, что обслужит этот миллион процессоров за время обсчета одного кадра, даже не вспотев. И появится на наших мониторах мир, почти неотличимый от реального...

А пока такой метод рендеринга уже используют все в том же Голливуде, джа-джа-бинкса ему в дышло. И нашумевшие кинофильмы потому и шумят, что компьютеры в Industrial Light and Magic чуть-чуть опередили наши любимые "писюки" по производительности. Но это ведь дело наживное, читайте железного Радовского...

Все "красивые" иллюстрации к сегодняшнему, завершающему, выпуску записных книжек взяты с сайта Internet Raytracing Competition www.irtc.org (и не имеют ни-че-го общего с фотографиями, как бы реалистично они ни выглядели).

До свидания!

Ода Пиранези (Nathan O'Brien).



# А БЫЛ ЛИ МАЛЬЧИК?

Текст “заметок” перед публикацией неоднократно курсировал между ветераном ПэЖэ и молодым, зато знающим Железнорадовским. И во время очередной итерации возник вопрос: а был ли, собственно, мальчик? Существует ли трехмерный звук в природе, и если да, то слышат ли его игроки?

Стр.110

# СПЕЦИАЛЬНЫЙ ИНСТРУМЕНТ—2

Сегодня мы вновь возвращаемся к теме боевой экипировки. На повестке дня — джойстики, без сомнения, еще один вид “оружия победы”, правда, в отличие от геймпадов, с ними вам ни в Pandemonium’е не попрыгать, ни в Mortal Kombat’е не подраться.



Стр.114

# КОЛОННАДА

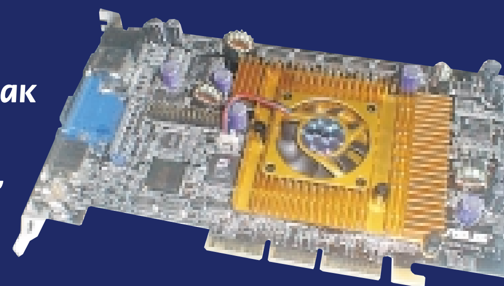


Вне зависимости от того, нужен вам домашний кинотеатр или нет, одна из его составляющих — хорошие колонки — пригодится в любом домашнекомпьютерном хозяйстве, где хоть изредка слушают музыку или отстреливают игровую нечисть.

Стр.119

# СЕЗОННЫЙ СЧЕТ GPU

Его ждали. Ходили слухи, что ранний экземпляр этого чуда Кармак выменял на одну из своих Ferrari. Весной супержелезка все же появилась в элитных буржуйских бутиках по цене $600. А вскоре, через пару-тройку месяцев, добралась и до наших просторов.



Стр.123

# ИГРОВОЕ ЖЕЛЕЗО

# А БЫЛ ЛИ МАЛЬЧИК?



*Как вы все, разумеется, помните, в предпоследних "Заметках кудесника шотгана" рассказ шел о звуке, в том числе о трехмерном. Текст "заметок" перед публикацией неоднократно курсировал между ветераном ПэЖэ и молодым, зато знающим Железно-радовским. И во время очередной итерации возник вопрос: а был ли, собственно, мальчик? Существует ли трехмерный звук в природе, и если да, то слышат ли его игроки?*

**Господин ПЭЖЭ, Николай РАДОВСКИЙ**

Тщательное изучение собственных ощущений, опрос окружающих и чтение Web-страниц оставили весьма противоречивое впечатление. Да, 3D-звук, воспроизводимый "правильными" играми через "правильное" железо и акустику, безусловно, заметно отличается от обычного стерео (хотя и сложно сказать, чем именно). Да, те, кто уже купил ускоритель 3D-звука, обычно вполне довольны и возвращаться на PC Speaker не собираются. Но уж очень много вокруг оказалось народу, с порога заявлявшего: "Этого нет и быть не может, физику еще никто не отменял" и брызжущего слюной при прослушивании. Да и пресловутая пока еще не отмененная физика, как заводная, при каждом удобном случае поднимала свою уродливую голову и шипела в уши: "Не бывает, не бывает". Пришлось исследовать.

## ЧТО ДЕЛАТЬ?

Исследовать — так всерьез. Напомним вам, что основные положения, на которых построены мечты о 3D-звуке, уже изложены в прошлом номере в записных ПэЖэ-книжках, но для пущей аккуратности кратенько повторим основные тезисы железопроизводителей. Которые утверждают, что человеческий слуховой аппарат, даже при наличии всего лишь двух ушей, совсем неплохо приспособлен для локализации звука. Прежде всего потому, что в процессе определения координат источника звука участвует мозг, а он у нас очень даже неплохо развит. Анализируя отражения и поглощения отдельных частей спектра в звуках, идущих с разных сторон, мозг должен бы успешно различать практически любые направления. Скажем, если источник находится сверху, то отражения волн от плеч просто обязаны добавить небольшое эхо, а звук, идущий снизу, будет заглушен нашим телом, причем особенно в области высоких частот. А уж спереди-сзади — вообще не вопрос! Вы когда-нибудь обращали внимание на форму собственного уха? Она же явно придумана природой, чтобы фокусировать и усиливать звуки, идущие спереди, и глушить те, что лезут без очереди сзади. Смешно было бы не отличить одни от других...

## А СУДЬИ КТО?

Что ж, умным да еще и богатым людям грешно не верить. Тем не менее мы смело решили испытать красивую теорию на практике, исходя из оптимистичной предпосылки, что 3D-звук существует, а любой неподготовленный человек способен его услышать и распознать. В качестве пробного шара современные технологии были обкатаны не на "белках" со "стрелками", но на людях, никогда прежде не сталкивавшихся с позиционируемым 3D-звуком.

Для чего, взяв две самые популярные звуковые платы с поддержкой 3D-звука (Creative SB Live! и Turtle Beach Santa Cruz), мы по очереди вставляли их в компьютер, присоединяли к ним комплект колонок Creative FourPointSurround FPS2000 и наушники Koss Pro/4XTC. Для экспериментов было выбрано подходящее помещение в редакции (обычная комната "бытовых" размеров, с фальшпанелями на потолке, ковролином на полу, занавесками на окнах и несколькими компьютерными столами и стульями).

Стараясь минимизировать влияние "посторонней" мебели, мы поставили в центре комнаты стол, водрузив на него выключенный монитор и две фронтальные колонки, а две тыловые разместили на их родных треногах, как и рекомендовано в инструкции, чуть сзади от слушателя. Сабву-

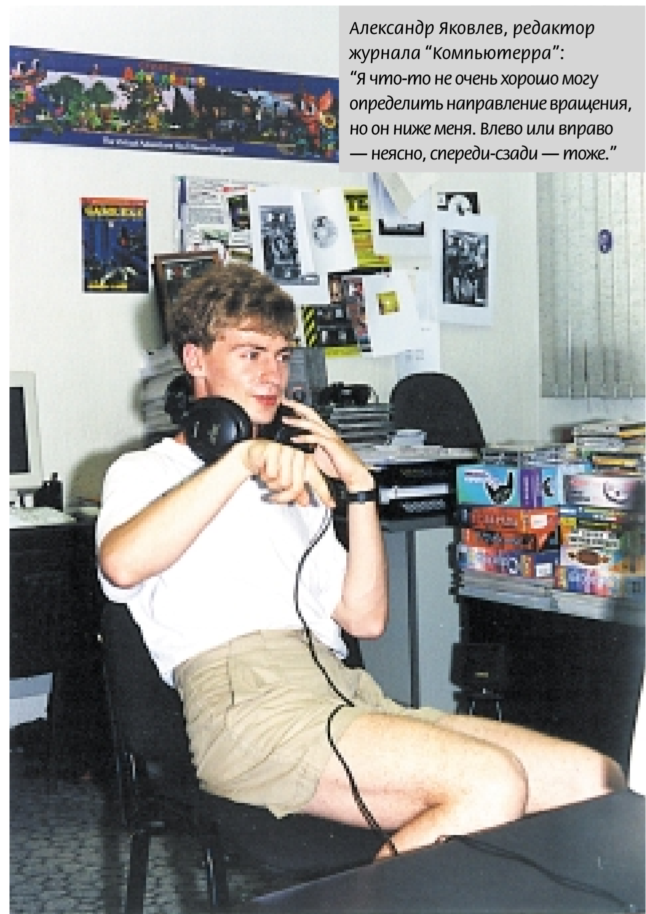
фер, как ему и положено, бережно положили под стол. Все тесты проводились на трех конфигурациях источников звука: две колонки, наушники и четыре колонки; переключение осуществлялось программно. Эксперименты проводились по возможности вечером, чтобы уровень шума в здании был невысок, но специальных мер для шумоподавления мы не применяли — старались воспроизвести "обычное" окружение игрока.

В качестве тестового ПО была выбрана Windows 98 (разумеется, при смене плат операционная система и драйверы устанавливались заново) и программа ZD Audio WinBench 99, призванная проверять точность воспроизведения трехмерного звука. Правда, методика, реализованная в ней, явно не выдерживает критики: предлагается, к примеру, нажать кнопку, на которой написано, где сейчас будет разбиваться стекло, и убедиться, что звук исходит именно оттуда. Ужас... Решено было провести испытания слепым методом: не сообщать испытуемому местонахождение источника звука, расспрашивая, откуда он его слышит.

Перед началом эксперимента каждому участнику сообщалось, что проводится тестирование трехмерного звука, источник которого может быть расположен в любой точке пространства или перемещаться по произвольной траектории. Затем испытуемому предлагалось указать эту самую точку или описать траекторию. Все ответы фиксировались дословно, а потом обрабатывались.

В качестве базовых были выбраны два вида тестов: бьющееся стекло и летающий вертолет. Точка, откуда доносился звон стекла, позиционировалась в одной из восьми вершин куба, в центре которого находился игрок (номер вершины выбирался программным генератором случайных чисел). Виртуальный же вертолет летал в случайном направлении вокруг слушателя в горизонтальной или вертикальной плоскости (облетая игрока слева и справа). Каждому участнику предлагалось по очереди локализовать шесть источников стекольного звона, а затем распознать шесть вертолетных траекторий (три геликоптера порхали в горизонтальной плоскости, а три — в вертикальной).

Проведя строгий отбор, мы остановились на великолепной восьмерке испытуемых, постаравшись при этом охватить все категории пользователей: здесь был и бывший военный, твердо знающий, как звучит летающий вертолет, и юная леди, с вертолетом не знакомая, и случайно выбранные компьютерноподкованные сотрудники издательского дома "Компьютерра" типичного "игрового" возраста и просто знакомые игролюбы. Самих себя, увы, пришлось исключить, поскольку мы знали всю кухню эксперимента и не соответствовали условиям слепого тестирования. Зато на арт-директоре Денисе Гусакове и лично ББ опыт удалось провести.



*Александр Яковлев, редактор журнала "Компьютерра": "Я что-то не очень хорошо могу определить направление вращения, но он ниже меня. Влево или вправо — неясно, спереди-сзади — тоже."*

## ПОЧЕМ ОПИУМ ДЛЯ НАРОДА?

Результаты, мягко говоря, обескуражили. Впрочем, какое там "мягко говоря"?!. Результаты ошеломили, повергли в шок и заставили задуматься о несовершенстве человеческой натуры.

Впрочем, давайте по порядку. Итак, эксперимент первый. Бьющееся стекло. Нельзя не порадоваться распознаванию стереоэффекта: на любой акустике по оси "слева-справа" ошибок практически не было во всех 144 попытках (одна случайная помарка проскочила у кого-то на четырех колонках). Так что одномерный звук в природе существует. Ура.

Зато по оси "спереди-сзади" все куда грустнее... На двух колонках подавляющее большинство испытуемых без колебаний слышали все звуки в передней полуплоскости и потому угадывали их с вероятностью 50% (просто потому, что половина источников именно там и располагалась). Услышать бьющееся стекло за спиной так никто и не смог.

В наушниках — почти аналогичная картина, но звук все упорно слышали из центра, те же, кто "различал" переднюю и заднюю полусферу, ошибались почти в половине случаев.

Наконец, четыре колонки позволили-таки испытуемым неплохо различить переднюю и заднюю полусферы. Что характерно, три человека верно локализовали по горизонтали все шесть предложенных звуков, один допустил единственную ошибку, зато оставшиеся четверо подпортили статистику, сбившись дважды и трижды. В среднем на четырех колонках испытуемые правильно определяли горизонтальные координаты звука (слева, справа, спереди и сзади) примерно в 80% тестов. Отнюдь не идеальный результат, хотя и не слишком плохой. Так что добавить звуку второе измерение смогли только тыловые динамики.

Результаты распознавания по вертикальной оси (сверху-снизу) были просто провальными. На любой акустике минимум в половине экспериментов испытуемые упорно слышали звук на одном уровне, не замечая стараний звуковой платы позиционировать звон стекла сверху и снизу. Некоторые, самые продвинутые, слушатели пытались угадывать, но успеха не достигли. В среднем правильно локализовать звук по вертикали слушатели сумели лишь в 25% экспериментов (процент верных ответов "сверху-снизу": 21%, 25%, 29% для наушников, двух и четырех колонок соответственно). Вдумайтесь: в трех попытках из четырех человек не смог опознать направление по вертикальной оси! Да если бы он просто тыкал пальцем в случайную точку пространства, то угадывал бы вдвое чаще! Словом, выход 3D-звука в третье измерение пока не состоялся.

Второй эксперимент (летающий вертолет) был "настоящей проверкой", ведь описать неизвестную траекторию гораздо слож-

нее, чем ткнуть пальцем в единственную точку (испытуемые не знали, что вертолет движется только по вертикальной или горизонтальной окружности). Мы честно старались помочь слушателям, оставляя звук включенным до тех пор, пока испытуемый не считал, что уверен в ответе. Тем не менее верные ответы встречались еще реже, чем в предыдущем тесте. При использовании наушников, двух и четырех колонок слушатели точно описали траекторию и направление полета в 19%, 15% и 42% экспериментов соответственно. Заметим, что вертикаль опять вызвала затруднения. Лучше всего испытуемые распознавали круги в горизонтальной плоскости на четырех колонках (верные ответы были даны в 63% попыток).

Общий итог можно сформулировать так: в условиях нашего эксперимента алгоритмы позиционирования звука в пространстве работали откровенно слабо. Четыре колонки скрадывают этот недостаток, позволяя неплохо локализовать источники в горизонтальной плоскости. Похоже, что без предварительной подготовки большинство людей слышат звук "между колонками", игнорируя все попытки аудиоплаты разместить его в иных направлениях.

## БЫТЬ ИЛИ НЕ БЫТЬ?

Несмотря на обескураживающие результаты, надежда еще жива. Ее вселил в наши души испытуемый за номером восемь. При прослушивании вертолета на четырех колонках он умудрился верно определить траекторию в пяти попытках из шести возможных. Быть может, он и есть тот самый человек будущего, соответствующий почти по всем параметрам теоретическим разработкам?

В заключение постараемся перечислить возможные огрехи этого тестирования и методы борьбы с ними, дабы за нас это не сделали другие.

Во-первых, восьми испытуемых для полноценного исследования явно мало. Нам могло сильно не повезти: вдруг всем слушателям в детстве отдавил уши здоровенный медведь? Впредь обязуемся проявлять трудовой героизм и использовать более широкую выборку.

Во-вторых, хотя мы и попытались исключить влияние звукового "железа" использованием двух разных аудиоплат, но колонки-то все время применялись одни и те же. Если, к примеру, в этом конкретном экземпляре на заводе неверно припаяли контакты к одному из динамиков, могла нарушиться фазировка, и результаты оказались бы неверными.

В-третьих, не исключено, что ZD Audio Winbench 99 некорректно работает с DirectSound3D и неверно позиционирует звук. Стоит подумать об альтернативах этой утилите.

В-четвертых, похоже, что гипотеза о высокой обучаемости человеческого мозга не лишена оснований. Да, результаты работы фильтров HRTF не совпадают с тем, что способны адекватно воспринять неподготовленные слушатели. Однако если дать им время привыкнуть, показать, как именно звучат "искусственные" аналоги источников, то есть шансы, что постепенно удастся привыкнуть и научиться их различать. В конце концов, был же эксперимент, где человеку надели очки, переворачивающие изображение. Несчастный две недели натыкался на предметы, а затем его мозг привык — и изображение встало на место! Правда, когда очки сняли, оно перевернулось еще раз и принесло еще пару недель мучений.

## КТО ВИНОВАТ?

Участники опытов! Дорогие наши помощники! Мы просто не можем похоронить в редакционных архивах ваши великолепные описания вертолетных траекторий! Жаль, что все они здесь не поместятся, но хотя бы некоторые, самые запоминающиеся, мы просто обязаны опубликовать. Наслаждайтесь!

Колонки передо мной — значит, и вертолет передо мной, явно не сзади, резко перепрыгивает (летит-летит и вдруг резко появляется в правой колонке).

Видимо, надо мной, тоже по часовой, но чуть сзади, летает ли он по вертикали? — неясно, вертолеты, видимо, сверху летают.

Справа спереди перелетел в левую колонку, против часовой стрелки, но сзади проскакивает очень слабо, горизонтально.

Я что-то не очень хорошо могу определить направление вращения, но он ниже меня. Влево или вправо — неясно, спереди-сзади — тоже.

Что-то у него автомат перекоса свистит. По-моему, он крутится в вертикальной плоскости против часовой.

Передо мной, против часовой, по эллипсу, короткая ось совпадает с линией от меня до левой передней колонки, это не горизонталь и не вертикаль — есть наклон.

Очень сложные па, по дуге в горизонтальной плоскости сзади меня, кольцевые движения на концах дуги.

Полукруг, туда-сюда, спереди, только если включить воображение, благодаря вертолету, была бы песня — никогда бы не сказал.

Какие-то движения есть, но трудно уловить, больше прямая, над головой и сзади, по контуру сзади и потом по диаметру, по часовой.

На звук тяжело разобрать, звук затихает, кажется, подъем идет, сильно, резко, но понять трудно, круговые они или нет, низко летит, а потом звук затихает, выше идет и пропадает.

Похоже, что она не плоская. Он пролетает сзади по горизонтальной дуге и проходит сверху по вертикальной. Против часовой.

Справа налево спереди ближе к переднему фронту, хаотичное, вертолет так не летает. Меняется тональность звука, а движение по сфере, по кругу, справа налево.

Спиралевидное движение, тоже справа налево, слева направо, сзади, и при этом выкручивает спираль.

Без понятия, по кругу, но впереди, еще где-то, и против часовой стрелки в горизонтальной плоскости.

Очень замысловатая траектория, пытается летать кругами, пролетает спереди, улетает чуть направо, поворачивает на 90 и летит за меня, там, вдали, стихает, пропадает, появляется слева впереди по центру и пролетает вперед, исчезает там и т.п.

Из серии эшеровских вертолетов, он летает по сфере с ручкой, пространство, отличное от евклидового, слева спереди летит назад за меня к середине, там исчезает, появляется справа спереди и летит надо мной, исчезая чуть сзади в середине, при этом, подлетая ко мне, он летит заметно тише.

Он рассасывается слева спереди постепенно, в это время появляясь справа спереди, и наоборот. Как будто два вертолета закрывают по очереди задвижки.

Вертикальная плоскость наконец-то, справа спереди назад налево, он в ней против часовой стрелки (спереди справа он летит вверх назад).

**Результаты теста "Бьющееся стекло"**

| | Наушники | Две колонки | Четыре колонки |
|---|---|---|---|
| Процент верных распознаваний "слева–справа" | 100 | 100 | 98 |
| Процент верных распознаваний "спереди–сзади" | 31 | 50 | 79 |
| Процент верных распознаваний "сверху–снизу" | 21 | 25 | 29 |

**Результаты теста "Вертолет"**

| | Наушники | Две колонки | Четыре колонки |
|---|---|---|---|
| Процент верных распознаваний траектории | 25 | 27 | 46 |
| Процент верных распознаваний траектории и направления движения по ней | 19 | 15 | 42 |

# СПЕЦИАЛЬНЫЙ ИНСТРУМЕНТ—2

*Сегодня мы вновь возвращаемся к теме боевой экипировки. На повестке дня — джойстики, без сомнения, еще одно "оружие победы", правда, в отличие от геймпадов, с ними вам ни в Pandemonium'е не попрыгать, ни в Mortal Kombat'е не подраться. Джойстик — оружие игровых технократов, использующихне кулаки и томагавки, но самолеты, вертолеты, космолеты и прочие благородные летательные аппараты. А еще предмет нашего нынешнего тестирования дружен с виртуальным мотоспортом: связь игрока с фигуркой мотоциклиста, синхронно наклоняющегося в стороны вместе с рукояткой джойстика, устанавливается очень быстро.*

**Алексей КАДЫРОВ**

Вообще говоря, хорошие автосимуляторы (не аркадные клоны Need for Speed, а серьезные симы вроде TOCA: Touring Cars или F1 2000) тоже не прочь потребовать от вас приличного стика, но, будем предельно точны, для таких серьезных дел существуют совсем уж "специальные инструменты" (до которых мы, разумеется, тоже доберемся)...

### СРЕДСТВА КОНТРОЛЯ

Помимо рукоятки, на джойстике могут быть контроллеры газа, шляпки-переключатели видов и, как ни странно, кнопки. Шляпка позволяет вертеть головой во все стороны (в настоящих симуляторах без этого никак). Некоторые производители устанавливают на джойстики и дополнительные шляпки, выполняющие роль 4-позиционных переключателей (ими очень удобно выбирать цели или перераспределять положение защиты в космических симуляторах). Контроллер газа, в принципе, должен находиться под левой рукой — как это и сделано в настоящих самолетах. Однако отдельных контроллеров в продаже совсем немного, поэтому обычно их встраивают прямо в джойстики, что не слишком удобно (нужно либо снимать руку с рукоятки, либо тянуться другой), но все равно гораздо приятнее, чем жать на клавиатурные кнопки.

### ПОДКЛЮЧЕНИЕ

USB или игровой порт? Мы уже затрагивали этот вопрос в недавнем тесте геймпадов, и в отношении джойстиков наше мнение ничуть не изменилось: USB! Самое главное — никаких проблем с установкой и настройкой (ни того, ни другого обычно просто не нужно). Нет нужды лезть в "панель управления", добавлять в "игровые устройства" всякие манипуляторы, а потом еще и калибровать их... Правда, модели, подключаемые только к gameport'у, обычно заметно дешевле своих USB-собратьев.

**JP-104**

| | |
|---|---|
| **Цена** | $10 (300 рублей) |
| **Подключение** | Игровой порт |
| **Управление** | 2 оси |
| **Число кнопок** | 4 (рукоятка) |
| **Эргономика** | 2,5 |
| **Удобство управления** | 3 |
| **Удобство кнопок** | 3 |
| **Функциональная полнота** | 3 |

**ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ 2,5**

Глядя на крошечную коробочку с умильными разноцветными надписями вроде "486 & Pentium Compatible", очень сложно понять: а что, собственно, туда можно уместить? Второй вопрос относится уже к происхождению девайса — ибо никаких данных об изготовителе, кроме надписи "Model JP-104", на нем не указано...

JP-104.



Вскрываем коробку. Ой, мама... И это джойстик?! За что же тут взяться? Как оказалось, браться за это чудо нужно "хватом сверху", развернув ладонь в горизонтальной плоскости. Как ни странно, жать на кнопки при таком положении руки очень даже удобно, не хватает разве что еще пары-тройки кнопочек под остальные пальцы...

В управлении таким джойстиком, кстати, тоже есть свои плюсы: при игре рука практически не устает, а для того чтобы размять пальцы, даже не обязательно снимать руку с рукоятки. Но вот в серьезных играх беспаспортный JP-104, как и следовало ожидать, не выдерживает никакой критики. Во-первых, жесткости пружин, возвращающих рuko-

ятку, абсолютно недостаточно — во всяком случае в наших могучих руках рукоятка безвольно “проваливалась”, из-за чего усилие приходилось дозировать с ювелирной точностью. Вторая проблема была вызвана платформой устройства — для такого джойстика основание должно быть либо исключительно массивным и тяжелым, либо иметь ну очень надежное крепление к столу. У JP-104 ничего этого нет, поэтому уже через пару минут активной игры джойстик воспаряет и целиком оказывается в руке...

Веселый, но на редкость неудобный “инструмент”.

### Genius Flight 2000 F-16




**www.genius.ru**

| | |
|---|---|
| **Цена** | $12 (360 рублей) |
| **Подключение** | Игровой порт |
| **Управление** | 2 оси |
| **Число кнопок** | 4 (рукоятка) |

| | |
|---|---|
| Эргономика | 4 |
| Удобство управления | 3,5 |
| Удобство кнопок | 3,5 |
| Функциональная полнота | 3 |

**ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ 3,5**

Genius Flight 2000 F-16.




А вот это уже вполне пристойный агрегат. Понравилась форма рукоятки — простая, довольно тонкая, но очень удобная. Пожалуй, одна из самых удачных в этом тесте. Две треугольные кнопки, расположенные сверху, тоже весьма на месте, чего не скажешь о маленькой кнопочке сбоку — во-первых, ее сложно найти на ощупь, во-вторых, она едва-едва выступает, в-третьих, очень глубоко вдавливается. Триггер хорош, но нажимается с таким звуком, как будто еще немного — и сломается...

К сожалению, Flight 2000 F-16 оснащен слабыми пружинами, возвращающими рукоятку в центральное положение. Точно дозировать усилие (и, следовательно, производить точную наводку) довольно сложно, и уже через пару часов игры рука, постоянно удерживающая рукоятку “на весу”, очень устает.

Что мы имеем в итоге? Строго говоря, для своей цены F-16 — просто отличный джойстик. Да, шляпки нет, throttle-control'а — тоже, усилие маловато, но зато он аж вдвое дешевле, чем любой другой джойстик этого теста (сверхконцептуальный J-104 не в счет)! И, в отличие от невнятно-пионерского J-104, с ним можно очень даже неплохо играть во все мыслимые игры. Вполне приличный выбор для начинающих “пилотов”, не склонных гоняться за максимальным списком features.

### Genius Flight 2000 F-23

**www.genius.ru**

| | |
|---|---|
| **Цена** | $24 (700 рублей) |
| **Подключение** | Игровой порт |
| **Управление** | 2 оси + контроллер газа |
| **Число кнопок** | 4 (рукоятка) + шляпка |

| | |
|---|---|
| Эргономика | 3,5 |
| Удобство управления | 3 |
| Удобство кнопок | 3,5 |
| Функциональная полнота | 3,5 |

**ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ 3,5**




Genius Flight 2000 F-23.

Функционально от описанного выше F-16 этот джойстик отличается лишь наличием шляпки и контроллера газа. Однако впечатления от использования Flight 2000 F-23 оказались совсем другими...

Рукоятка и основные кнопки остались без изменений, зато получившая большие размеры база обзавелась отдельным контроллером газа и четырьмя дополнительными кнопками. Порадовал и тот факт, что в этом джойстике компания Genius наконец-то отказалась от надоедливых, вечно отваливающихся присосок в пользу обычных резиновых подушечек. В сочетании с подросшей базой это заметно увеличило устойчивость джойстика, хотя малый вес платформы и здесь внес свою лепту: при быстрых движениях рукоятки весь джойстик все равно стремится “убежать” вслед за ней.

К сожалению, другие изменения назвать безусловно удачными нельзя. Установив на “макушку” джойстика шляпку (очень, надо сказать средненькую), Genius пришлось убрать весьма удобные треугольные кнопки, которые так понравились нам на F-16. Придумать достойную замену, видимо, оказалось слишком сложно, поэтому производитель установил на их место два примитивных “кружочка” — не менее неудачных, чем маленькая кнопка на Genius F-16 (такая же кнопка, кстати, без всяких изменений перекочевала и на F-23). Throttle control же представляет собой обычное колесико, размером лишь немногим больше “мышиного”, и его использование не доставляет никакого удовольствия.

Как и предыдущий манипулятор Genius, этот джойстик отличается слабенькими возвращающими пружинами, из-за чего руки быстро устают. В целом F-23 производит весьма среднее впечатление, совершенно несоответствующее почти двукратной разнице в цене с описанным выше Flight 2000 F-16.

## AVB USB Top Shot




| | |
|---|---|
| | **www.avbtech.com** |
| **Цена** | $24 (700 рублей) |
| **Подключение** | Игровой порт |
| **Управление** | 2 оси + контроллер газа + колесо для 3-й оси |
| **Число кнопок** | 4 (рукоятка) + 4 (база) + шляпка |

| | |
|---|---|
| Эргономика | 4 |
| Удобство управления | 4 |
| Удобство кнопок | 3,5 |
| Функциональная полнота | 4 |

**ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ**

**4**

Спецприз за качество покрытия! Top Shot выполнен из чрезвычайно приятной на ощупь пластмассы, похожей скорее на резину. Это устройство буквально не хочется выпускать из рук! Джойстик выполнен на удивление аккуратно, чего никак не ожидаешь, увидев его весьма скромную цену. Единственный эргономический недочет — грубоватый "шов", проходящий вдоль всей рукоятки.




*AVB USB Top Shot.*




*Thrustmaster Top Gun.*

Помимо самого джойстика, в коробке Top Shot была найдена полная, двухдисковая, версия игры Descent: Free Space — The Great War (надо заметить, что творение Volition не кажется устаревшим даже спустя три года) — дополнение не ахти какое ценное, но все же приятное.

Рукоятка сложной формы явно выполнена под правую руку — левшам, скорее всего, придется подыскать другую модель джойстика (альтернатива — научиться играть правой рукой). К сожалению, форме красивых голубых кнопочек производитель уделил гораздо меньше внимания, чем их материалу: пользоваться ими не очень удобно, особенно теми, что расположены на базе. Помимо четырех дополнительных кнопок, там пристроился и вполне приличный контроллер газа, выполненный в виде рычага. Также на базе Top Shot расположено еще одно колесико, которое можно использовать вместо "самолетных" педалей (для поворота киля).

Как ни странно, на USB Top Shot установлены также два калибровочных колеса (большинство USB-джойстиков калибруются сами) — причем, в отличие от Genius, компания AVB разместила их не снизу, под базой, а рядом с рукояткой.

Кроме уже упомянутых кнопок, нарекание вызвало крепление джойстика — четыре присоски, кои, как им и положено, периодически отваливались. В остальном же игра с AVB USB Top Shot вызывает лишь положительные эмоции.

## Thrustmaster Top Gun

| | |
|---|---|
| | **www.thrustmaster.ru** |
| **Цена** | $16 (500 рублей) |
| **Подключение** | Игровой порт |
| **Управление** | 2 оси |
| **Число кнопок** | 4 (рукоятка) + шляпка |

| | |
|---|---|
| Эргономика | 3,5 |
| Удобство управления | 4,5 |
| Удобство кнопок | 3 |
| Функциональная полнота | 3 |

**ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ**

**3,5**

Top Gun выпускается уже очень, очень давно, причем без всяких конструктивных изменений, но многие игроки по-прежнему очень хорошо отзываются об этом устройстве. Почему? Качество. Точность наводки, возвращающее усилие, специально утяжеленная платформа — все это исследовалось годами и давно доведено до очень высокого уровня. При этом стоит "младший" из "Трастмастеров", традиционно респектабельных, а значит, весьма дорогих контроллеров, всего ничего...

Правда, на неискушенных игроков этот джойстик при первом взгляде обычно производит отталкивающее впечатление: прочная, но простенькая пластмасса, угловатая форма, примитивные красные "цилиндры" кнопок... Есть чего испугаться. Не спасает даже красивая наклейка "Top Gun" и эмблема некоей Paramount Pictures (полагаем, рассказывать об истоках названия этого джойстика никому не нужно?). В действительности же все не так плохо.

Угловатая рукоятка хоть и не бьет рекордов эргономичности, но все же весьма удобна и довольно хорошо продумана. Триггер — так и вовсе сказка, его работа просто идеальна (что? вы сказали "жестковато"? но ведь это Thrustmaster, им в арканоид не играют!). Платформа, как мы уже говорили, специально утяжелена для лучшей устойчивости. Крепления — квартет обычных резиновых подушечек, но при этом Top Gun устойчивее любого джойстика на присосках.

Пожалуй, единственный серьезный недостаток этого джойстика — его кнопки. Три одинаковых "цилиндра" выступают довольно сильно и нажимаются с приличным усилием, но при этом их рабочий ход не превышает и миллиметра. К таким кнопкам нужно привыкать, хотя, скорее всего, научиться безболезненно жать на нижнюю клавишу (расположенную... под мизинцем) смогут лишь самые упертые поклонники симуляторов. Шляпка тоже выполнена грубовато: да, она очень информативна, но уже через несколько часов игры ее острая "макушка" разве что на пальце не отпечатывается...

Несмотря на отмеченные недостатки, играть с Top Gun приятно: точность движений, хорошо подобранные усилия на рукоятке и устойчивая платформа отчасти компенсируют огрехи в эргономике. Но, как и следовало ожидать, осилить длительную игру с этим джойстиком смогут не все: очень уж руки устают...



Thrustmaster Top Gun Platinum.

(Кстати, чуть позже умные люди подсказали нам, как избавиться от недостатков Top Gun. Решение лежало на поверхности: нужно было... надеть перчатки!)

**Thrustmaster Top Gun Platinum**

| | |
|---|---|
| **www.thrustmaster.ru** | |
| **Цена** | $23 (700 рублей) |
| **Подключение** | Игровой порт |
| **Управление** | 2 оси + контроллер газа |
| **Число кнопок** | 4 (рукоятка) + шляпка |
| **Эргономика** | 3,5 |
| **Удобство управления** | 4,5 |
| **Удобство кнопок** | 3 |
| **Функциональная полнота** | 3,5 |

**ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ**
**3,5**

Во всех смыслах "старший брат" описанного выше джойстика Thrustmaster. Нельзя сказать, чтобы "младший" Top Gun был миниатюрным устройством, но Platinum оказался еще внушительней, еще тяжелее и, как и следовало ожидать, еще устойчивее. Кроме того, странноватые резиновые "прокладки" у основания рукоятки обычного Top Gun'a здесь уступили место нормальной пластмассовой заглушке, не издающей во время игры неприятных поскрипываний...

Впрочем, дополнительные $8 здесь просят вовсе не за "резинки". Главное в Top Gun Platinum — это контроллер газа, выполненный в виде массивного колеса, расположенного слева от рукоятки. Контроллер смещается очень ровно и имеет несколько промежуточных положений, а само колесо размещено на достаточном удалении от рукоятки, что тоже облегчает жизнь в интенсивных сражениях. Жаль, кнопок у Platinum-модели больше не стало. С четырьмя клавишами в наше время уже не "полетаешь"...

В остальном это все тот же Top Gun — прочный, надежный, но, увы, не очень удобный. Рекомендуется игрокам, у которых обычные джойстики этого ценового диапазона "крошатся" за неделю. Thrustmaster, гарантируем, выдержит намного дольше...






Microsoft Sidewinder Force Feedback 2.

**Microsoft Sidewinder Force Feedback 2**




| | |
|---|---|
| **www.microsoft.com/sidewinder** | |
| **Цена** | $95 (2750 рублей) |
| **Подключение** | USB |
| **Управление** | 3 оси + контроллер газа |
| **Число кнопок** | 4 (рукоятка) + 4 (база) + шляпка |
| **Эргономика** | 4 |
| **Удобство управления** | 4,5 |
| **Удобство кнопок** | 4 |
| **Функциональная полнота** | 4 |

**ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ**
**4**

Всенародно любимая мелкомягкая корпорация уже довольно давно делает джойстики — и очень неплохие, надо заметить. Sidewinder Force Feedback 2 — как раз одно из последних (и самых дорогих — почти $100!) творений MS.

Оснащен Sidewinder вполне стандартно: четыре кнопки на рукоятке, четыре на базе плюс шляпка. Однако проработан он куда лучше остальных участников теста. Это относится буквально ко всему — к форме рукоятки, расположению кнопок, контроллеру газа, даже качество пластмассы здесь не вызывает ни малейших нареканий. Особенно понравилось то, как работают шляпка и контроллер газа: они движутся очень мягко, практически без усилий, но при этом ошибиться в нажатиях просто невозможно. Кстати сказать, значок специального приза, что красуется рядом с фотографией стика, выдан ему не за красивые глаза, а за лучшую в тесте шляпку, отличный контроллер газа и кнопки. Впрочем, не только за них. Кнопки джойстика срабатывают заметно мягче, чем на остальных контроллерах. Рукоятка, которую можно поворачивать еще и вокруг вертикальной оси, тоже очень хороша, хотя игрокам с небольшими ладонями она, скорее всего, будет великовата, — не иначе, в Microsoft основными потребителями "Сайдвиндеров" видят прежде всего взрослых игроков...

В отличие от других производителей устройств с обратной связью, обычно лицензирующих технологии Immersion, Microsoft самостоятельно разрабатывает всю электронную "начинку" своих джойстиков. Кому-то работа "Сайдвиндеров" кажется более адекватной, нежели у остальных манипуляторов, кому-то — наоборот. В нашем случае нарекания вызвал тот факт, что джойстик слишком "торопился" выключить рукоятку, стоило только отпустить ее хотя бы на одну секунду (кнопок включения/выключения на таких джойстиках обычно не делают — электродвигатели, обеспечивающие возврат рукоятки в нейтральное положение, при отсутствии нагрузки просто отключаются). Это отвлекает, что нехорошо. Зато в сравнении с нижеследующим Wingman Strike Force "Сайдвиндер" несколько лучше справляется с эффектами мелких вибраций (хотя устройству компа-

нии Logitech этот эффект тоже удается), но только шуму при этом манипулятор Microsoft производит значительно больше. А вот действительно сильных рывков от джойстика Microsoft ждать не стоит: судя по всему, для этого просто не хватает мощности двигателя. Самое неприятное, что ее (мощности) не хватает и на серьезное возвращающее усилие: даже при максимальном уровне сопротивления рукоятка "упирается" лишь чуть сильнее джойстиков Genius. В целом это вполне соответствует "мягкому" характеру Sidewinder FF2 — этот джойстик создан для тех, для кого игры — это прежде всего отдых.







Logitech Wingman Strike Force 3D.




**Logitech Wingman Strike Force 3D**

**www.logitech.ru**

| | |
|---|---|
| **Цена** | $120 (3500 рублей) |
| **Подключение** | USB |
| **Управление** | 3 оси + контроллер газа |
| **Число кнопок** | 4 (рукоятка) + 5 (база) + 2 шляпки |

| | |
|---|---|
| Эргономика | 4,5 |
| Удобство управления | 4,5 |
| Удобство кнопок | 5 |
| Функциональная полнота | 4,5 |

**ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ**
**4,5**

Самый дорогой "инструмент" сегодняшнего теста одновременно оказался и самым "упакованным". Wingman Strike Force 3D довольно сильно отличается от всех рассмотренных выше джойстиков. Прежде всего это касается организации кнопок на рукоятке. Вместо того чтобы распихивать кучу клавиш по всем "углам", производитель ограничился всего двумя основными кнопками, двумя боковыми и одной дополнительной шляпкой, которая, по сути, заменяет сразу четыре отдельные клавиши (обычная шляпка для переключения видов, разумеется, здесь тоже есть). Получилось бесподобно! Шляпкой очень удобно перебирать цели на радаре, перераспределять положение защиты в космических симуляторах (вперед, назад и в стороны), менять оружие... Как оказалось, "была бы кнопка, а функция на нее всегда найдется"! Немного поиграв с таким джойстиком, возвращаться к четырехкнопочной "классике" уже просто не хочется, зато возникает жгучее желание добавить... еще немного кнопок!

Несколько разочаровывает платформа: маловата, да и веса немного не хватает, особенно при максимальном использовании эффектов "отдачи". Strike Force 3D способен оказывать весьма серьезное сопротивление даже взрослому пользователю — такое, что уже через часок-другой активной игры у вас вполне может возникнуть желание дать руке немного отдохнуть. Кстати, с force feedback'ом связан еще один забавный момент: будучи без работы и отключившись, джойстик все равно остается наготове: стоит только поднести к нему руку, как рукоятка резко "вскакивает", возвращаясь в боевое положение. Люди, не знакомые с такими джойстиками, в этом случае обычно испуганно отдергивают руки...

Ну а на базе джойстика на самом деле размещены всего две кнопки. Остальные три заменяет небольшое "мышиное" колесико, расположенное между ними. Движения вверх-вниз очень удобны, когда требуется что-то выбрать из нескольких пунктов, а выбор, в свою очередь, с удовольствием осуществляешь простым нажатием на само колесо...



Две шляпки на рукоятке. Кто больше?

**СПАСИБО!**

Выражаем благодарность следующим фирмам, предоставившим оборудование для тестирования:

**"Стайл Микро Системс" (SMS)** (джойстики Thrustmaster, AVB)
Тел.: (095) 956-1225
Интеренет: www.sunup.ru

**Интернет-магазин W-Store** (джойстики Microsoft и Logitech)
Тел.: (095) 123-3968
Интернет: www.wstore.ru

**"Элмер"** (джойстики Genius)
Тел.: (095) 207-7047
Интернет: www.almer.ru

Отдельное спасибо фирме **SMS** за содействие при создании этого материала.



# КОЛОННАДА

*Вне зависимости от того, нужен вам домашний кинотеатр или нет, одна из его составляющих — хорошие колонки — пригодится в любом домашнекомпьютерном хозяйстве, где хоть изредка слушают музыку или отстреливают игровую нечисть.*

**Дмитрий ЛАПТЕВ**

Компьютерную акустику (колонки, сабвуферы и т.п.) можно разделить на три группы согласно самому очевидному критерию — цене. Все, что недотягивает слева до $100, можно смело относить к народной категории “спикеров”. Как правило, это пара экранированных колонок (для беспрепятственного соседства с монитором — по большому счету никаких других ограничений и условий компьютерная принадлежность колонок на их конструкцию не накладывает), нередко с сабвуфером. Встречаются в этой категории и дешевые варианты четырехколоночных систем, и даже колонки с цифровым входом, дистанционным пультом и т.п. вещами, характерными для куда более дорогих моделей. Тем не менее всерьез тестировать их резон невелик, поскольку с основным интересующим нас параметром — КАЧЕСТВОМ ЗВУКА — здесь все очень ровно и предсказуемо.

Словом, если колонки нужны вам преимущественно для оживления не поддерживающих 3D-звук игр, различных системных “свистков” Windows, да прослушивания вполгромкости MP3-музыки, берите практически любые, озаботившись только маркой (любой известной; в частности, все нижеупомянутые фирмы делают и дешевые модели).

Характерные дефекты таких колонок — треск при попытках отрегулировать громкость и пропадание со временем сигнала в одной из колонок (обычно левой) из-за расшатавшихся разъемов. Избежать их можно, выбрав колонки с кнопочным (цифровым) управлением громкостью и качественными разъемами, а еще лучше hi-fi-зажимами или наглухо заделанными в колонки проводами. Как известно, удачной заменой таких колонок может стать обычный музыкальный центр.

А вот собственно объекты настоящего тестирования — колонки ценою от $100 до $200 — сами претендуют на то, чтобы заменить собой все прочие бытовые звуковоспроизводящие устройства. Поскольку являются, как учит нас руководство к одному из участвовавших в тестах акустическому набору, “системами начального уровня для организации домашнего театра”.

Что касается более дорогих колонок (от $200), отличает их в первую очередь наличие собственного декодера Dolby Digital (AC3), ценность которого в компьютерном приложении сомнительна. Гораздо дешевле и логичнее обзавестись шестиканальной звуковой картой, например, Sound Blaster Live Player 5.1. Тогда кроме DVD-дисков, звук на которых исходно записан в AC3-формате, шестиканальный звук будет доступен и в играх, и вообще повсюду — карта сама выделит из звукового потока два дополнительных канала — центральный и басовый — вдобавок к фронтальным и тыловым.

## КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Колонки подключались к компьютеру с процессором AMD Athlon 1200, материнской платой ASUS A7M266 (чипсет AMD 761), 256 Мбайтами PCC2100 DDR SDRAM и жестким диском Quantum Fireball AS 30 емкостью 30 Гбайт. За графику (которая здесь, конечно, совершенно ни при чем — но тем не менее) в данной системе отвечал 3D-ускоритель Creative 3D Blaster Annihilator2 MX (чипсет nvidia GeForce2 MX, 32 Мбайта DDR SDRAM), а за звук — основополагающий в свете данного тестирования компонент — аудиокарта Creative SB Live Player 5.1. Поскольку уважающий себя домашний театр должен справляться и с функциями телевизора, не обошлось без присутствия TV/FM-тюнера AverTV Studio.

Для испытаний использовались игры Thief 2, Black & White, Blade of Darkness и (само собой) Quake 3: Arena и Unreal Tournament. Точность позиционирования звука в пространстве проверялась прилагающейся к звуковой карте утилитой SB Live Experience. Качество звучания в традиционном смысле, как достоверность воспроизведения всех слышимых частот, выяснялось прослушиванием большого количества MP3-файлов и аудиодисков разных музыкальных стилей и направлений. Для проверки потенциальной готовности воспроизводить звуковые дорожки к DVD-дискам был заготовлен сложный с точки зрения обычных двухколоночных систем MPEG2-видеоролик.



*Altec Lansing* ACS-56.

### Altec Lansing ACS-56

**Цена** $165
**Диапазон воспроизводимых частот** 30 Гц — 18 кГц
**Суммарная звуковая мощность** (RMS) 70 Вт (4 колонки-сателлита x 9 Вт + сабвуфер 35 Вт)
**Соотношение сигнал/шум** >65 дБ
**Аудиовходы** цифровой S/PDIF, 2 аналоговых — для фронтальных и тыловых колонок

**ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ**
**4,1**

Колонки ACS-56, как написано в инструкции, специально разрабатывались в качестве игровых. Не совсем, правда, понятно, на что именно повлияла такая направленность, но Altec Lansing всерьез занимается компьютерными колонками и имеет очень широкую их гамму, следовательно, нужно же их как-то дифференцировать?

От остальных участников тестирования ACS-56 отличились компактностью сабвуфера, не имеющего, опять же, в отличие от всех прочих, отверстия фазоинвертора. На мощности басов такая экономия отразилась в минимальной степени, а вот на их качестве сказалась больше. Все-таки мало просто воспроизводить нужный диапазон низких частот, в идеале на этих частотах, как и на любых других, должен прослушиваться ритм, а не просто невнятный гул и уханье, заглушающие прочие звуки. Разумеется, эти определения не относятся к данным Altec'овским колонкам (а только к совсем дешевым, но имеющим в комплекте сабвуфера), их звучание на тестовом аудиоматериале оказалось вполне достойным и приятным. Ровно на том уровне, что должны давать колонки за $160.

Но все-таки основная стихия всех многоколоночных систем — объемный звук, иначе не стоит и огород городить. Понимая определенную сложность встраивания второй пары колонок в жизненное пространство (редко кто сидит, обставившись со всех сторон столами и тумбами), Altec Lansing предлагает ставить задние колонки по бокам, причем не обязательно на уровне головы. Но я бы добавил: как можно ближе к этой самой голове, потому что тыловые колонки сделаны очень тихими. Мне для достижения баланса пришлось выкрутить до предела громкость тыла, предусмотренной на колонках регулировкой, плюс изменить баланс до 75% в пользу задних колонок настройками звуковой карты. Меры оправдались: во всех синтетических тестах положение источника звука стало определяться с закрытыми глазами, за исключением ситуации, когда этот источник находится строго сзади головы. Точнее говоря, факт нахождения звука за головой отмечается легко, а вот всякие удаления-приближения не очень.

Игры отметили похожую картину. Для того чтобы практически использовать позиционированный в пространстве звук (например, не оглядываясь определять, откуда и с какой скоростью приближается опасность), нужна серьезная практика (посмотрите на результаты исследований моих коллег, представленные в нынешней железной колонке, и вы поймете, что это так). Но эстетическое удовольствие от 3D-звука получат все: чего стоит хотя бы, проходя мимо стены, слышать звук шагов от нее отражающийся. И слышать не откуда-нибудь из колонки рядом с монитором, а прямо-таки слева (справа), где данная стена находится. Все взаправду, спасибо на том Creative, создавшей технологию EAX для моделирования эффектов окружающей среды.

Еще одна опция ACS-56, которую просто нельзя обойти вниманием, — S/PDIF-вход, чье основное предназначение — донести в чистом виде цифровой сигнал до колонок, где он в удалении от внутрикомпьютерных помех и наводок превратится в аналоговый сигнал и собственно звук. Идея в теории хороша, только на практике, сколько ни слушал, какой-либо разницы по сравнению с уже раскодированным звуковой картой звуком обнаружить не удалось. Следовательно, либо у SB Live очень хороший преобразователь, либо у ACS-56 — посредственный. Вдобавок сигнал через S/PDIF на том же уровне громкости воспроизводится колонками тише аналогового.

Из приятных особенностей этих колонок можно отметить регулировку громкости, цифровую, но выполненную в виде обычного круглого потенциометра, таким же образом регулируется уровень высоких и низких частот, а для контроля текущего уровня используется линейка светодиодов.

### Creative DeskTop Theatre DTT2200




**Цена** $135
**Диапазон воспроизводимых частот** 40 Гц — 20 кГц
**Суммарная звуковая мощность** (RMS) 42 Вт (5 колонок-сателлитов x 5 Вт + сабвуфер 17 Вт)
**Соотношение сигнал/шум** >70 дБ
**Аудиовходы** 3 аналоговых — для фронтальных, тыловых колонок и центральной колонки + сабвуфера

**ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ**
**4,4**

Этот "настольный театр" от Creative заведомо оказался в выигрышной относительно остальных позиции: все-таки ему в напарники досталась родственная звуковая карта, да и под технологию EAX, если верить руководству, велась отдельная заточка. Поэтому для уравнивания в правах начну живописание DTT2200 с отрицательных впечатлений, благо их немного. Например, не совсем порадовало управление, хоть и вынесенное на отдельный пультик, но связанный с сабвуфером толстым кабелем и полностью аналоговый. Вдобавок регулировок на пульте всего две — громкость и баланс "фронт-тыл", а за регулировками басов придется лезть под стол к сабвуферу, на котором предусмотрена своя рукоятка. Можно еще пожаловаться на недостаточный диапазон низких частот, но заметно это лишь в очень специфических записях, да программе Analyzer, посредством которой я пытался померить АЧХ всех тестируемых колонок (идеальной эта характеристика не оказалась ни в одном случае, но и заявлять о провалах на каких-либо частотах также нигде не позволяла).

В остальном сплошь плюсы — уровень собственного шума у DTT2200 оказался наименьшим. Несмотря на скромные показатели мощности, запаса громкости хватало с избытком. Если вы с компьютером помещаетесь за достаточно широким столом, тыловые колонки допускается поставить на него же по бокам (хотя, разумеется, сзади лучше, причем, чем шире будут колонки разнесены, тем лучше объем-

*Creative DeskTop Theatre DTT2200.*





*Kinyo 5.1 Home Theatre R-565.*



ное звучание). Пожалуй, если ставится задача купить лучшую аудиосистему для 3D-звука, DTT2200 при своей цене — оптимальное решение. Только подключать ее нужно обязательно к шестиканальной карте: в отличие от многих других колонок, способных даже моносигнал разложить на эдакое псевдоквадро, она просто не будет использовать "лишние" каналы. Налицо маркетинговый ход, дабы шестиканальные Sound Blaster'ы лучше продавались.

**Kinyo 5.1 Home Theatre R-565**

**Цена** $135
**Диапазон воспроизводимых частот** 40 Гц — 20 кГц
**Суммарная звуковая мощность** (RMS) 85 Вт (5 колонок-сателлитов x 5 Вт + сабвуфер 60 Вт)
**Соотношение сигнал/шум** Нет данных
**Аудиовходы** 3 аналоговых — для фронтальных, тыловых колонок и центральной колонки + сабвуфера

**ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ**
**4,3**

До недавнего времени сохранялось странное соотношение — хорошие компьютерные колонки стоили в полтора-два раза дороже сравнимого по качеству звучания музыкального центра. И это притом, что любой центр — это еще и всяческие тюнеры, CD-проигрыватель и т.п. Объяснить такой контраст можно только тем, что компьютерные колонки были "роскошью и излишеством", а бытовой аудиоцентр — вещь массовая.

Kinyo R-565 — изначально некомпьютерные колонки (хоть сателлиты и сделаны экранированными), их предполагается подключать к DVD-проигрывателям, CD-плейерам и т.п. Но с помощью нехитрых переходников, разыскиваемых на Митинском рынке в течение максимум получаса (а у запасливого радиолюбителя имеющихся изначально), комплект можно подключить к любой звуковой карте вплоть до шестиканальной. И, на мой взгляд, с таким очевидным неудобством стоит связываться, например, в том случае, если выше всего в колонках вы цените чистоту звучания (при минимально возможной цене).

Самый большой сабвуфер и самые же большие (а главное широкополосные) колонки-сателлиты, вдобавок собственная система Surround, позволяющая выставить в 3D-звуке любую запись, объективно располагают к тому, чтобы строить на такой системе домашний театр с уклоном в просмотр видео- и прослушивание аудиозаписей.

Но это совсем не значит, что с позиционированием звука система R-565 справилась хуже колонок от Creative, только вот тыловые колонки желательно ставить подальше (можно даже повесить на стену за спиной). А количество регулировок, вынесенных на пульт с инфракрасным портом, попросту радует: звук можно гонять по комнате с помощью четырех "курсорных" клавиш, отдельно регулируется громкость центральной колонки и сабвуфера. Может быть, лишь чуть больше "мертвая" зона за спиной, но и это субъективно.

Совсем все хорошо тоже не бывает, вот и колонки Kinyo отличились едва ли не самым высоким уровнем фонового шума, остающегося даже при полном отсутствии внешнего сигнала. Естественно, когда колонки работают на хорошей громкости и удалены от вас на приличное расстояние (что и должно быть в домашнем театре), шум неразличим, но лучше бы его не было вовсе. Не знаю, нарочно ли так сделано или само собой получилось, но нажатие на любую клавишу на пульте сопровождается щелчком в колонках. Опять же — мешать не мешает, но лучше бы этого не было...

**Logitech SoundMan XTrusio DSR-100**

**Цена** $200
**Диапазон воспроизводимых частот** 28 Гц — 20 кГц
**Суммарная звуковая мощность** (RMS) 100 Вт (4 колонки-сателлита x 12 Вт + сабвуфер 52 Вт)
**Соотношение сигнал/шум** >80 дБ
**Аудиовходы** Цифровой S/PDIF, 2 аналоговых — для фронтальных и тыловых колонок

**ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ**
**4,4**

Стоят ли эти колонки своих денег? Очевидно, да, по крайней мере их хочется слушать — просто ради самого процесса. И удивляться, откуда это столько новых звуков появилось в давно известных записях, причем как на басах, так и на высоких частотах. Сабвуфер (кстати, оригинальный алюминиевый) наконец-то не бубнит, а выдает более или менее оформленные звуки, есть отдельная регулировка для частот 100 Гц и 10 кГц.



*Logitech SoundMan XTrusio DSR-100.*

Несмотря на отсутствие пятой колонки, 3D-картина воссоздается достоверная, причем за счет очень правдоподобных звуков, огрехи в позиционировании легко прощаются.

Пульт, соединенный кабелем с сабвуфером, как и у Creative, управляет только громкостью и балансом, и тоже полностью аналоговый. Цифровой вход, как и у Altec Lansing, не дает большого преимущества (видно, SB Live'овский преобразователь и вправду хорош).

Таким образом, если есть подкрепленная средствами настойчивая потребность слушать на компьютере аудиодиски, качественные MP3-записи и т.п., колонки такого уровня — логичный выбор. А вот в играх с активным использованием 3D-звука не худшие (а местами и лучшие) результаты дадут колонки от Creative в паре с шестиканальной картой.

**СПАСИБО!**
Редакция Game.EXE выражает благодарность компании **Alliance** (www.alliancegroup.ru), предоставившей аудиосистемы для тестирования.

# СЕЗОННЫЙ СЧЕТ GPU

*Его ждали. Добрый волшебник Кармак показывал вкусные демки, а мистер Джобс сулил "Историю игрушек" на экране каждого холодильника в реальном времени. Ходили слухи, что ранний экземпляр этого чуда Кармак выменял на одну из своих Ferrari. Весной супержелезка все же появилась в элитных буржуйских бутиках по цене $600. А вскоре, через пару-тройку месяцев, добралась и до наших просторов. А потому — только сегодня и только в Game.EXE — GeForce3 и его предки! Встречайте их нежно!*

**Николай "Железно" РАДОВСКИЙ**

Не в принципах nvidia выпускать новые чипы, не набив их под завязку "революционными функциями, открывающими новую эпоху 3D-графики". Прежде нам обещали T&L. В GeForce3 нам продают шейдеры. Ход вполне логичен: очевидно, что современные игры вполне резво бегают практически на любом не очень дряхлом ускорителе. Цифры fps волнуют пользователей все меньше, да и мегаполигональные сцены (обещанные, к слову, еще полтора года назад) не спешат появляться даже в свежайших игрохитах. Вовремя сообразив, что скорость теряет значение, nvidia занялась качеством графики и прежде всего освещения.

## ШЕЙДЕРЫ НАНОСЯТ ОТВЕТНЫЙ УДАР

Современные ускорители уже способны перемолоть достаточно треугольников, чтобы модели не цепляли глаз углами, но вот освещение до сих пор вычисляется по ветхим заветам Гуро. Пиксельные шейдеры решают эту проблему, позволяя программисту управлять обработкой пикселей, создавая собственные эффекты освещения и наложения текстур. Фактически, шейдер — это процедура, указывающая 3D-ускорителю, как обрабатывать каждый пиксель (пиксельные шейдеры) или каждую вершину треугольника (вершинные шейдеры).

С помощью пиксельных шейдеров можно реализовать огромное количество красивейших эффектов (разнообразные отражения и блики, процедурные текстуры, всевозможные виды рельефного текстурирования etc.). По сути, область применения этого механизма ограничена лишь фантазией программиста и... аппаратными возможностями 3D-ускорителя. Дело в том, что пиксельные шейдеры очень тесно связаны с внутренней архитектурой GeForce3 (они попросту открывают доступ к внутренним регистрам этого GPU), а их длина ограничена 12 инструкциями. Самое неприятное, что пиксельные шейдеры невозможно эмулировать: либо 3D-ускоритель поддерживает их в полном объеме, либо они недоступны вовсе.

При разработке восьмого DirectX мудрая корпорация Microsoft определила список требований к 3D-ускорителям. Если плата не соответствует хотя бы одному из этих параметров, она считается несовместимой, и ни одна игра не сможет передать ей через DirectX какой бы то ни было шейдер.

Пока с пиксельными шейдерами DirectX 8 совместим только GeForce3, поэтому неудивительно, что в реальных играх они не используются. Так что на сегодня все эти красивые возможности совершенно бесполезны. Созерцать работу шейдеров можно только в эффектных (но, увы, совершенно неинтерактивных) демо-роликах, щедро раздаваемых на сайте nvidia. Один из них — Aquamark, построенный на движке грядущего шедевра Aquanox, — мы использовали во время тестирования. Прелесть этого ролика в том, что он работает не только на GeForce3, но и на ускорителях, несовместимых с шейдерами, так что у нас была возможность оценить преимущества последнего фаворита nvidia.

Вершинные шейдеры, как следует из названия, оперируют не отдельными пикселями, а вершинами треугольников. Фактически, этот механизм дает программисту возможность заменить стандартные процедуры аппаратного T&L на свои собственные. При помощи вершинных шейдеров можно реалистично анимировать сложные модели персонажей, вычислять тени или динамически изменять форму объектов. Заметим, что

**Quake 3: Arena demo001**

| | ASUS AGP-V8200 Deluxe | Leadtek WinFast GeForce3 TD | MSI StarForce 822 | Leadtek WinFast GeForce2 Ultra | MSI StarForce 831 | Creative 3D Blaster GeForce2 GTS |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 800X600 High Color | 168,8 | 166,9 | 167,2 | 174,3 | 172,2 | 168,8 |
| 800X600 True Color | 168,1 | 166,5 | 166,8 | 167,0 | 158,2 | 147,5 |
| 1024X768 High Color | 155,3 | 154,4 | 154,6 | 163,8 | 153,1 | 144,3 |
| 1024X768 True Color | 154,2 | 153,0 | 153,1 | 133,9 | 117,1 | 101,0 |
| 1280X1024 High Color | 120,5 | 120,4 | 120,4 | 126,0 | 108,3 | 96,7 |
| 1280X1024 True Color | 114,7 | 114,7 | 114,7 | 85,2 | 72,6 | 57,6 |
| 1600X1200 High Color | 87,3 | 87,3 | 87,3 | 89,8 | 76,5 | 64,2 |
| 1600X1200 True Color | 79,9 | 79,9 | 79,9 | 58,3 | 49,1 | 38,8 |

вершинные шейдеры, в отличие от пиксельных, вполне можно вычислить при помощи ЦП. Так что если 3D-ускоритель не поддерживает этот механизм, DirectX будет эмулировать его, загружая центральный процессор дополнительной работой.

Занятно, что шейдеры нам однажды уже продавали. Весной прошлого года nvidia выпустила GeForce2 GTS (GTS — Giga Texel Shader), посулив народу пиксельные шейдеры, попиксельное освещение и счастье на века. Правда, после выхода восьмой версии DirectX выяснилось, что GTS не соответствует спецификациям Microsoft и о поддержке шейдеров в этих чипах можно забыть.

История повторяется, и на вопрос "когда же появятся игры, извлекающие из шейдеров реальную выгоду?" мы уже отвечали чуть больше года назад (см. .EXE #6'2000): "Безусловно, поддержка шейдеров — весьма интересная функция, позволяющая реализовать ряд принципиально новых эффектов. Сомневаюсь только, что в ближайшие полгода появится хоть одна игра, обученная эффективно работать с этими возможностями. В лучшем случае ПО начинает использовать новые возможности железа не раньше чем через год после их появления. Напомню, что 3D-чипы "живут" на рынке всего полгода. То есть года через полтора-два шейдеры станут действительно актуальны. Жаль только, что GeForce2 GTS к тому времени безнадежно устареет. Зато осенью nvidia подарит человечеству следующий чип, напичканный бесценными, но, в силу своей новизны, никому реально не нужными функциями".

Прогноз оказался верен почти на 100%. С момента написания этих строк прошло чуть больше года, GeForce2 GTS постепенно сходит со сцены, а шейдеры так и не востребованы программным обеспечением.

Доподлинно известно, что DOOM 3 будет активно использовать шейдеры. Вполне возможно, что с ними также будут дружить портированные с Xbox "шедевры" (графический процессор приставки архитектурно очень близок к GeForce3). Так что реальные игры, активно использующие возможности шейдеров, появятся никак не раньше чем через полгода. Пока же посмотрим, чем GeForce3 может быть полезен уже сегодня.

## ПАМЯТЬ РЕШАЕТ ВСЕ

Еще со времен пророка Voodoo производительность 3D-ускорителей принято оценивать по их скорости текстурирования, то есть по максимальному числу элементов изображения (пикселей) или элементов текстур (текселей), обрабатываемых графическим процессором за единицу времени. Популярность этих попугаев вполне объяснима, ведь нехватка скорости текстурирования не позволяет нам насладиться трехзначными fps и антиалиазингом в астрономических разрешениях. Неудивительно, что все разработчики графических чипов прокачивали эту характеристику с особым усердием, поэтому с каждым новым поколением ускорители штамповали пиксели примерно в полтора-два раза быстрее, чем их предки.

Иногда скорость текстурирования удавалось поднять за счет увеличения частоты ядра (так, например, были выведены Ultra-версии TNT2 и GeForce2). Впрочем, отнюдь не всегда новые 3D-чипы nvidia тактировались быстрее предшественников (Riva TNT работал на 10 мегагерц медленнее, чем Riva 128, а GeForce 256 уступал TNT2 Ultra целых 30 мегагерц). Тем не менее проигрыш в частоте всегда компенсировался возросшим числом конвейеров рендеринга, позволяющих ускорителю обрабатывать больше пикселей параллельно.

К сожалению, не все компоненты ускорителей прогрессируют столь же быстро, как графические процессоры. В первую очередь это касается памяти. Тактовая частота микросхем ОЗУ растет гораздо медленнее скорости текстурирования, поэтому мощные 3D-чипы очень часто вынуждены простаивать в ожидании данных из медлительной видеопамяти.

Надо сказать, что nvidia дольше всех игнорировала проблему нехватки пропускной способности видеопамяти, предпочитая наращивать скорость текстурирования и набивать чипы красивыми функциями. Инженеры корпорации следовали нехитрому принципу "если память слишком медлительна, нужно увеличить ее частоту". В итоге платы GeForce2 Ultra получили сверхскоростные (и очень дорогие!) 4-наносекундные микросхемы DDR SDRAM, передающие данные с астрономической частотой 460 мегагерц. Но даже столь быстрая память часто не успевала прокормить данными прожорливый GPU.

Чипы ОЗУ, стабильно работающие на существенно больших частотах, не выпускаются до сих пор, поэтому при разработке GeForce3 инженеры nvidia не стали наращивать скорость текстурирования и задумались о более экономном потреблении пропускной способности памяти.

Подобно GeForce2, новый GPU оснащен четырьмя конвейерами рендеринга, каждый из которых снабжен двумя блоками текстурирования. Таким образом, по скорости текстурирования он не отличается от GeForce2 GTS и проигрывает GeForce2 Ultra. При этом GeForce3 получил несколько технологий, снижающих нагрузку на видеопамять и шину AGP, объединенных общим названием Lightspeed Memory Architecture: принципиально новый контроллер памяти Crossbar Memory Controller, эффективное сжатие хранимых в Z-буфере данных, предварительный тест видимости пикселей и поверхности высоких порядков (подробнее эти технологии описаны в .EXE #4'01).

## КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Все ускорители тестировались в системе с процессором Athlon 1200, материнской платой ASUS A7M266 (чипсет AMD 761), 256 мегабайтами PC2100 DDR SDRAM и жестким диском Quantum Fireball AS 30 емкостью 30 Гбайт. Перед установкой каждого испытуемого на жесткий диск инсталлировалась англоязычная версия Windows 98 SE, патчи для системного чипсета, драйверы видеоадаптера и DirectX 8.0. Производительность ускорителей оценивалась с помощью игр Quake 3: Arena v1.17, Giants: Citizen Kabuto v1.396 и Serious Sam v1.02, а также неинтерактивного демо Aquamark. Все измерения проводились при отключенной

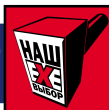
**Quake 3: Arena demo001 (FSAA 2X)**

| | ASUS AGP–V8200 Deluxe | Leadtek WinFast GeForce3 TD | MSI StarForce 822 | Leadtek WinFast GeForce2 Ultra | MSI StarForce 831 | Creative 3D Blaster GeForce2 GTS |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 800X600 High Color | 157,8 | 157,3 | 157,5 | 137,0 | 117,7 | 105,9 |
| 800X600 True Color | 137,3 | 137,3 | 137,3 | 92,6 | 80,1 | 60,9 |
| 1024X768 High Color | 119,2 | 119,2 | 119,2 | 95,3 | 76,5 | 68,5 |
| 1024X768 True Color | 89,6 | 89,6 | 89,6 | 58,7 | 50,4 | 38,4 |
| 1280X1024 High Color | 76,5 | 76,5 | 76,5 | 56,8 | 50,1 | 40,4 |
| 1280X1024 True Color | 52,7 | 52,7 | 52,7 | 35,5 | 30,1 | N/A* |

* Тест не пройден

синхронизации с обратным ходом луча развертки (VSYNC) и минимальной кадровой частоте монитора (60 Герц). Для сравнения приводятся результаты тестов ускорителя Creative 3D Blaster GeForce2 GTS (чипсет nvidia GeForce2 GTS, 32 мегабайта DDR SDRAM).

**ASUS AGP-V8200 Deluxe**

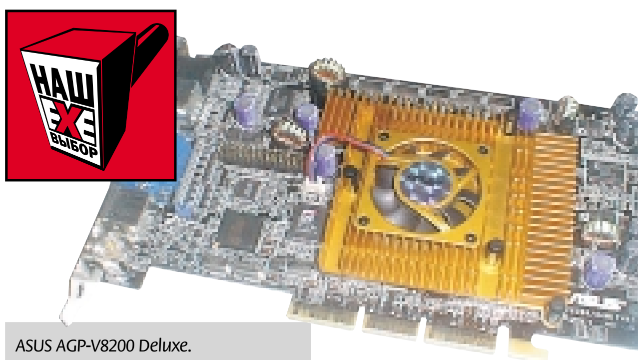



| | |
|---|---|
| **Цена** | $425 |
| **Тип акселератора** | 2D/3D |
| **Чипсет** | nvidia GeForce3 |
| **Тип установленной памяти** | 3,8-нс DDR SDRAM |
| **Объем памяти** | 64 Мбайта |
| **Тактовая частота чипсета** | 200 МГц |
| **Эффективная частота памяти** | 460 МГц |
| **Тип шины** | AGP 4X |
| **Видеовыход** | S-Video, RCA |
| **Видеовход** | S-Video |
| **Дополнительный выход** | Стереоочки |
| **Использованная версия драйверов для Windows 98** | 12.90 |

**ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ**
**4,7**

Deluxe-версии ускорителей ASUS всегда отличались очень богатым оснащением. Как правило, дизайн этих плат компания разрабатывает самостоятельно, и AGP-V8200 Deluxe не стал исключением. Это единственный известный нам ускоритель с GeForce3 на борту, построенный не по лекалам nvidia. От соперников AGP-V8200 Deluxe прежде всего отличается наличием видеовхода (с платой поставляется целый вагон программ для сжатия, записи и даже простейшего редактирования видео) и разъема для подключения стереоочков ASUS VR-100G. Подробный тест этих очков был опубликован в .EXE #4’01. Напомним, что VR-100G произвели на нас очень хорошее впечатление, позволив глубже взглянуть на хорошо знакомые игры. Поскольку за прошедшее время эти очки абсолютно не изменились, позволим себе не рассказывать о них заново.



ASUS AGP-V8200 Deluxe.

Кроме упомянутых выше VR-100G, к плате прилагаются: краткое руководство пользователя, переведенное на русский язык, переходник для подключения RCA-кабеля к видеовходу S-Video, два видеокабеля (S-Video и RCA), а также диски с драйверами, утилитами, программным DVD-плейером, программой Ulead Video Studio 4.0 и CyberLink VideoLive Mail 4.

AGP-V8200, подобно большинству современных ускорителей ASUS, оснащен системой мониторинга SmartDoctor. На плату установлена микросхема, измеряющая температуру и вольтаж 3D-чипа, частоту вращения охлаждающего его вентилятора, а также напряжение на шине AGP. Утилита SmartDoctor, поставляемая на диске с драйверами ускорителя, постоянно следит за этими параметрами, поднимая тревогу при опасном отклонении от нормы одного из них.

Глядя на эту плату, трудно не обратить внимание на громоздкий кулер золотистого цвета, оккупирующий едва ли не треть ее площади. При внимательном рассмотрении, однако, выясняется, что состоит он из трех отдельных радиаторов, охлаждающих 3D-чип и микросхемы памяти. Хотя радиаторы приближены друг к другу вплотную, они не соприкасаются, поэтому пыл горячего GeForce3 почти не передается чипам ОЗУ. Вероятно, столь изощренная система охлаждения стала компромиссом между двумя противоречивыми требованиями. С одной стороны, высокие частоты работы ОЗУ требуют минимизации пути сигнала от памяти к 3D-чипу, так что эти микросхемы необходимо расположить как можно ближе друг к другу. С другой стороны, все они неслабо нагреваются и любят достойное охлаждение. В результате инженерам ASUS пришлось изобретать сложную пространственную конструкцию из громоздких радиаторов, максимально приближенных друг к другу.

Похоже, что эти труды не прошли даром и компоненты платы охлаждаются действительно хорошо. По крайней мере разгонялся AGP-V8200 Deluxe немного лучше, чем конкуренты: 3D-чип и память стабильно работали на частотах до 235 и 515 МГц соответственно. При бОльших частотах ОЗУ плата не зависала, но на экране периодически возникали артефакты (белые незакрашенные пиксели).

Никаких претензий к качеству 2D-изображения у нас не возникло. AGP-V8200 Deluxe выводил на экран безупречно четкую картинку даже в разрешении 1600X1200 85 Герц.

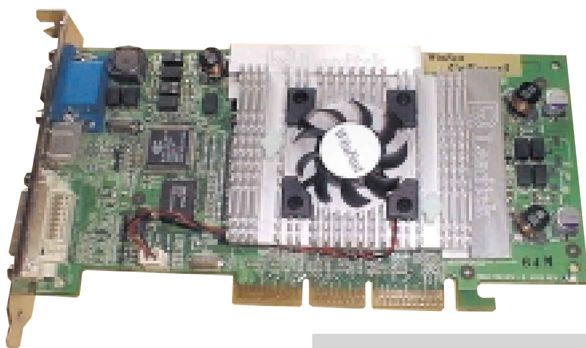
В тестах производительности AGP-V8200 Deluxe (как, впрочем, и другие ускорители на GeForce3) отличился непревзойденной скоростью в True Color. Если в High Color GeForce3 и GeForce2 Ultra обеспечивали примерно одинаковые fps, то в высоких разрешениях при “истинном” цвете лидерство новейших GPU было неоспоримым. Результат этот вполне объясним, ведь при увеличении глубины цвета существенно возрастает нагрузка на видео-ОЗУ. Хотя теоретическая производительность памяти у GeForce3 и GeForce2 Ultra одинаковая, на практике GeForce3 гораздо рациональнее загружает шину ОЗУ благодаря технологиям Lightspeed Memory Architecture. Поэтому новейшие GPU страдают от недостатка пропускной способности памяти куда реже, чем их предшественники. Так что играть на GeForce3 в 16-битном цвете (High Color) практически бессмысленно: выигрыш от экономии на True Color едва ли превысит 10% fps.

Итак, GeForce3 обладает достаточным запасом мощности для того, чтобы гарантировать

**Quake 3: Arena demo001 (FSAA 4X)**

| | ASUS AGP–V8200 Deluxe | Leadtek WinFast GeForce3 TD | MSI StarForce 822 | Leadtek WinFast GeForce2 Ultra | MSI StarForce 831 | Creative 3D Blaster GeForce2 GTS |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **800X600 High Color** | 132,6 | 132,6 | 132,6 | 92,4 | 74,3 | 66,6 |
| **800X600 True Color** | 91,5 | 91,5 | 91,5 | 58,1 | 50,2 | 38,0 |
| **1024X768 High Color** | 86,5 | 86,5 | 86,5 | 59,3 | 47,3 | 38,1 |
| **1024X768 True Color** | 52,4 | 52,4 | 52,4 | 36,2 | 31,1 | 23,9 |
| **1280X1024 High Color** | 52,0 | 52,0 | 52,0 | 34,6 | 28,9 | 23,4 |
| **1280X1024 True Color** | 28,6 | 28,6 | 28,6 | 21,6 | 18,4 | N/A* |

* Тест не пройден



Leadtek WinFast GeForce3 TD.

желанные 60 и более fps почти в любой современной игре даже в разрешении 1600X1200. У многих наших читателей наверняка возникает резонный вопрос: нужна ли ТАКАЯ производительность? Не секрет, что большинство игроков до сих пор рассматривают виртуальные миры сквозь 15- и 17-дюймовые "форточки". Владельцам таких дисплеев сверхвысокие разрешения не нужны, и возможности GeForce3 могут показаться им избыточными. Тем не менее есть немало способов загрузить новейшие GPU даже в 1024X768.

Во-первых, можно избавиться от надоедливых зазубрин на наклонных линиях и муаровых эффектов на текстурах, включив полный антиализинг (FSAA). На наш взгляд, эта функция стала действительно актуальной только с появлением GeForce3. Раньше она годилась лишь для припудривания игр-калек, тянущих лямку в фиксированных разрешениях 800X600 или даже 640X480 (типичный пример — портированная левой ногой аркада House of the Dead 2). Дело в том, что прежние ускорители не могли обеспечить приемлемых fps при включении FSAA 4X в режиме 1024X768. Доступен, конечно, более быстрый антиализинг с маской 2X, но его качество оставляет желать много лучшего. Так что комфортно играть в приличном разрешении с качественным FSAA пока можно лишь на GeForce3. Активно пропагандируемый nvidia метод Quincunx также неплохо справляется с алиазингом, работая существенно быстрее режима 4X. Жаль, что бесплатных пирожных не бывает, и при включении Quincunx снижается четкость изображения.

Во-вторых, можно существенно улучшить качество текстур на наклонных поверхностях (на полу или стенах), включив анизотропную фильтрацию. GeForce3 поддерживает высококачественную 32-сэмпловую анизотропную фильтрацию (прежде подобной возможностью мог гордиться только ATi Radeon), но, к сожалению, за нее приходится дорого платить. В высоких разрешениях включение этой функции может привести к двукратному падению fps. Заметим также, что анизотропную фильтрацию поддерживают очень немногие игры. В принципе, драйверы nvidia Detonator позволяют включать ее принудительно для всех Direct3D- и OpenGL-игр, но параметры эти спрятаны в реестре и в панели настроек представлены слабо, поэтому изменять их удобнее при помощи утилиты RivaTuner (последнюю версию этой полезной программки можно найти по адресу: www.nvworld.ru/downloads/rivatuner.zip).

Эффективность пиксельных шейдеров в Aquamark вызвала легкое недоумение: после включения опции Pixel Shaders нам так и не удалось обнаружить видимых изменений картинки, а производительность возросла всего на один fps. Показательно, что на любых GeForce2 этот тест вообще еле шевелился. Вероятно, Aquamark активно использует вершинные шейдеры. При отсутствии GeForce3 они эмулируются программно, серьезно загружая даже столь быстрый процессор, как Athlon 1200.

Итог. ASUS AGP-V8200 Deluxe удачно сочетает мощнейший GPU с великолепным оснащением. Если вы готовы отдать за 3D-ускоритель больше $400, то лучшего выбора вам не найти.

**Quake 3: Arena demo001 (FSAA Quincunx)**

| | ASUS AGP-V8200 Deluxe | Leadtek WinFast GeForce3 TD | MSI StarForce 822 |
|---|---|---|---|
| 800X600 High Color | 146,7 | 146,6 | 146,6 |
| 800X600 True Color | 115,7 | 115,7 | 115,7 |
| 1024X768 High Color | 99,3 | 99,3 | 99,3 |
| 1024X768 True Color | 74,2 | 74,2 | 74,2 |
| 1280X1024 High Color | 63,0 | 63,0 | 63,0 |
| 1280X1024 True Color | 43,9 | 43,9 | 43,9 |

**Leadtek WinFast GeForce3 TD**

| | |
|---|---|
| **Цена** | $400 |
| **Тип акселератора** | 2D/3D |
| **Чипсет** | nvidia GeForce3 |
| **Тип установленной памяти** | 3,8-нс DDR SDRAM |
| **Объем памяти** | 64 Мбайта |
| **Тактовая частота чипсета** | 200 МГц |
| **Эффективная частота памяти** | 460 МГц |
| **Тип шины** | AGP 4X |
| **Видеовыход** | S-Video |
| **Видеовход** | Нет |
| **Дополнительный выход** | DVI |
| **Использованная версия драйверов для Windows 98** | 12.00 |

**ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ**

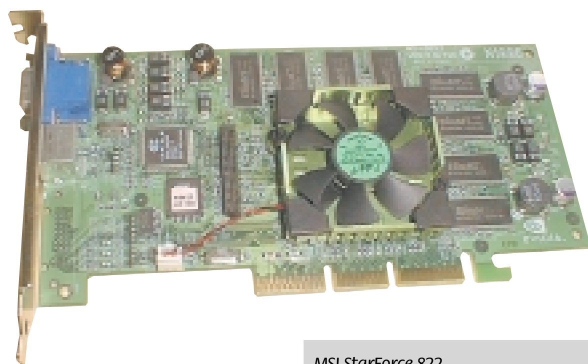
**4,4**

Ускорители Leadtek довольно давно продаются в России и заслужили хорошую репутацию, но в наш цех они прежде не попадали. Сегодня мы, исправляя это досадное недоразумение, расскажем вам о двух платах этой фирмы.

WinFast GeForce3 TD — флагманский ускоритель Leadtek. В комплекте с ним поставляются: краткая инструкция по установке и руководство пользователя (на английском), переходник из S-Video в композитный (RCA) видеовыход, пара видеокабелей (S-Video и RCA), диски с драйверами, программным DVD-плейером и утилитами калибровки цвета, а также игры Dronez и Gunlok.

Подобно ASUS AGP-V8200 Deluxe, этот ускоритель оснащен 64 мегабайтами сверхбыстрой 3,8-наносекундной памяти EliteMT и выходом для подключения телевизора. Видеовход и разъем для стереоочков на WinFast GeForce3 TD, увы, отсутствуют, зато ускоритель оснащен коннектором DVI. Этот интерфейс разработан для подключения жидкокристаллических мониторов. В отличие от традиционных дисплеев с электронно-лучевыми трубками, им необходим цифровой, а не аналоговый видеосигнал. Если ЖК-монитор подключен к стандартному SVGA-разъему видеоплаты, он вынужден оцифровывать получаемый видеосигнал, прежде чем вывести изображение на экран. Такое преобразование неизменно снижает качество картинки. Интерфейс DVI лишен подобных проблем, поскольку видеосигнал по нему передается в цифровой форме. Так что, если покупка ЖК-монитора входит в ваши планы, при выборе 3D-ускорителя стоит предпочесть модели с DVI-выходом.

Чип GeForce3, установленный на этом акселераторе, закрыт массивным радиатором и охлаждается довольно эффективно. Микросхемы памяти закрыты двумя брусками из алюминия, на поверхности которых выгравирован логотип Leadtek. Бесспорно, выглядят они впечатляюще, хотя эффективность такого способа охлаждения вызывает сомнения. Физика подсказывает, что радиатор тем эффективнее



MSI StarForce 822.

рассеивает тепло, чем больше площадь его поверхности, поэтому ребристые радиаторы справляются с охлаждением лучше, чем прямоугольные бруски (они нагревались довольно сильно). Тем не менее никаких претензий к стабильности этого ускорителя у нас не возникло. Разгонялся он чуть скромнее, чем ASUS AGP-V8200 Deluxe: 3D-чип выживал на частотах до 230, а память — до 515 мегагерц. При более высоком тактировании видеопамяти артефактов на экране не возникало, но через десять минут активного дефматча система молча лезла в петлю. Качество 2D-изображения было безукоризненным: мелкие шрифты Windows оставались четкими даже в разрешении 1600X1200 85 Герц.

Драйверы WinFast GeForce3 TD основаны на коде nvidia Detonator, отличаясь, по сути, лишь названиями закладок с настройками. Вместе с ними устанавливается утилита WinFox, позволяющая разгонять ускоритель, настраивать параметры рабочего стола и скринсэйверов, изменять параметры шины AGP (переключаться между режимами 1X, 2X и 4X), а также выводящая кучу диагностических данных о системе.

Тесты производительности Leadtek WinFast GeForce3 TD не принесли никаких сюрпризов: плата была столь же быстра, как и ASUS AGP-V8200 Deluxe. Трудно ожидать существенной разницы в производительности от ускорителей, построенных на одном чипсете и работающих на одинаковых частотах.

**MSI StarForce 822 (MS-8822)**

| | |
|---|---|
| **Цена** | $340 |
| **Тип акселератора** | 2D/3D |
| **Чипсет** | nvidia GeForce3 |
| **Тип установленной памяти** | 3,8-нс DDR SDRAM |
| **Объем памяти** | 64 Мбайта |
| **Тактовая частота чипсета** | 200 МГц |
| **Эффективная частота памяти** | 460 МГц |
| **Тип шины** | AGP 4X |
| **Видеовыход** | S-Video |
| **Видеовход** | Нет |
| **Дополнительный выход** | Нет |
| **Использованная версия драйверов для Windows 98** | 12.41 |

**ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ**

**4,4**

Выглядит StarForce 822 гораздо аскетичнее конкурентов от ASUS и Leadtek. Ускоритель не обременен обилием дополнительных разъемов: кроме коннектора для SVGA-монитора, на нем установлено лишь гнездо TV-выхода.

За охлаждение 3D-чипа отвечает относительно небольшой активный кулер (прежде такие нередко устанавливались на Geforce2 Ultra), а микросхемы памяти вообще не закрыты радиаторами. Признаться, сначала мы опасались, что недостаточно охлаждаемые компоненты этого ускорителя будут перегреваться и сбоить. Однако практика развеяла эти сомнения: StarForce 822 успешно прошел все тесты, да и разгонялся он немногим хуже, чем AGP-V8200 Deluxe и WinFast GeForce3 TD. Графический процессор и память акселератора MSI стабильно работали на частотах 225 и 515 мегагерц соответственно.

По разводке StarForce 822 очень похож на WinFast GeForce3 TD. Дело в том, что оба ускорителя, как и абсолютное большинство других GeForce3-акселераторов, построены по эталонному дизайну nvidia. Различаются они, по сути, лишь наличием дополнительных выходов (TV и DVI) и формой кулеров. Даже микросхемы памяти на всех этих платах идентичны, так как nvidia продает чипы GeForce3 в комплекте с 3,8-наносекундными микросхемами ОЗУ марки EliteMT. Поэтому производительность всех плат на GeForce3 одинакова, а мизерный разброс fps в наших тестах объясняется различными версиями драйверов и погрешностью измерений.

Итог. MSI StarForce 822 отличается от конкурентов скромной комплектацией и "невысокой" ценой. Смело рекомендуем его всем, кто готов потратиться на мощнейший 3D-ускоритель, но не хочет платить за опции (видеовход, стереоочки или DVI-интерфейс).

**Leadtek WinFast GeForce2 Ultra**

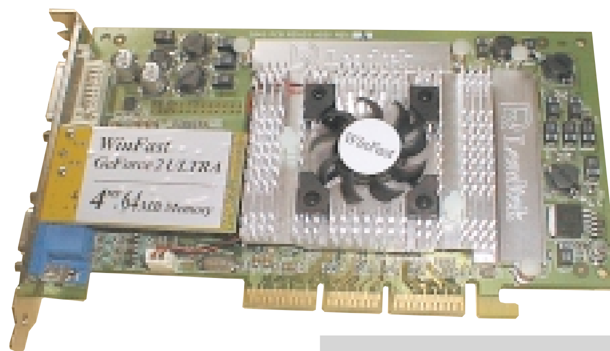
| | |
|---|---|
| **Цена** | $315 |
| **Тип акселератора** | 2D/3D |
| **Чипсет** | nvidia GeForce2 Ultra |
| **Тип установленной памяти** | 4-нс DDR SDRAM |
| **Объем памяти** | 64 Мбайта |
| **Тактовая частота чипсета** | 250 МГц |
| **Эффективная частота памяти** | 460 МГц |
| **Тип шины** | AGP 4X |
| **Видеовыход** | S-Video |
| **Видеовход** | Нет |
| **Дополнительный выход** | DVI |
| **Использованная версия драйверов для Windows 98** | 12.41 |

**ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ**

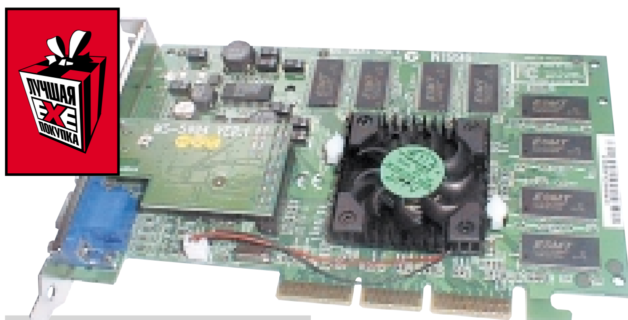
**3,8**

Изучив повадки GeForce3, мы, конечно же, не могли не сравнить этот GPU с прежним чемпионом — GeForce2 Ultra.

Leadtek WinFast GeForce2 Ultra комплектуется англоязычным руководством пользователя, парой CD с драйверами, программным DVD-плейером и утилитой гамма-коррекции 3Deep, а также переходником из S-Video в композитный (RCA) видеовыход и парой видеокабелей. Внешне этот ускоритель напоминает своего брата WinFast GeForce3 TD: оба оснащены TV-выходами и разъемами интерфейса DVI, да и радиаторы,



Leadtek WinFast GeForce2 Ultra.


MSI StarForce 831(MS-8831).

охлаждающие GPU и микросхемы памяти, у них очень похожи.

Установив WinFast GeForce2 Ultra и запустив систему, мы обратили внимание на серые горизонтальные полосы, периодически пробегающие по экрану. Размер и периодичность помех сильно зависели от видеорежима. В зависимости от разрешения и кадровой частоты они могли быть вообще незаметны, появляться время от времени или присутствовать на экране постоянно.

Похоже, что эта болезнь свойственна многим ускорителям GeForce2 Ultra. По крайней мере Creative 3D Blaster GeForce2 Ultra (отчет о его вскрытии опубликован в .EXE #12'00) тоже страдал подобным недугом. К сожалению, методы полного излечения этой хвори науке пока неизвестны. Избавиться от помех или хотя бы минимизировать их можно лишь подбором разрешения и кадровой частоты. В итоге эти артефакты снизили итоговый рейтинг WinFast GeForce2 Ultra на полбалла.

Значительно разогнать этот ускоритель нам, увы, не удалось: 3D-чип и память платы оставались стабильны лишь на частотах до 270 и 490 мегагерц соответственно. Таким образом, поднять частоту каждого компонента платы удалось менее чем на 10%. Адепты оверклокинга едва ли будут обрадованы столь скромным результатом.

В тестах WinFast GeForce2 Ultra смог соперничать наравне с GeForce3 лишь при 16-битной глубине цвета (High Color). В этих режимах нагрузка на видеопамять, как правило, невысока, и Ultra за счет рекордно высокой скорости текстурирования часто вырывается в лидеры. Правда, ценность этой победы невелика. Едва ли владельцы столь мощных ускорителей будут размениваться на High Color. В "истинном" цвете (True Color) и при включении антиалиазинга серьезно возрастает нагрузка на видеопамять, поэтому GeForce3, работающий с ОЗУ гораздо эффективнее, чем Ultra, не оставляет предшественнику шансов.

Итог. На наш взгляд, время GeForce2 Ultra прошло. Тем, кто привык крутить все любое, стоит доплатить за GeForce3. Если же семейный бюджет вам пока дорог, обратите внимание на GeForce2 Pro.

**MSI StarForce 831 (MS-8831)**

| | |
|---|---|
| **Цена** | $165 |
| **Тип акселератора** | 2D/3D |
| **Чипсет** | nvidia GeForce2 Pro |
| **Тип установленной памяти** | 5-нс DDR SDRAM |
| **Объем памяти** | 64 Мбайта |
| **Тактовая частота чипсета** | 250 МГц |
| **Эффективная частота памяти** | 400 МГц |
| **Тип шины** | AGP 4X |
| **Видеовыход** | S-Video |
| **Видеовход** | Нет |
| **Дополнительный выход** | Нет |
| **Использованная версия драйверов для Windows 98** | 12.41 |

**ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ**
**4,1**

Не секрет, что родоначальником всего семейства GeForce2 был чип GeForce2 GTS. Недорогие GeForce2 MX были получены отрезанием двух конвейеров рендеринга, а элитная Ultra стала результатом разгона GTS. На этом повара из nvidia не остановились и выпекли GeForce2 Pro. Это блюдо отличается от прообраза только гарниром: ускорители на базе GTS и Pro комплектуются 333- и 400-мегагерцовой DDR SDRAM соответственно. Сами чипы полностью идентичны.

MSI StarForce 831 — типичный 3D-акселератор, оснащенный GeForce2 Pro. Укомплектована плата весьма скромно: вместе с ней поставляется только видеокабель S-Video, да пара CD с драйверами, утилитами и программным DVD-плейером. Руководство пользователя отсутствует вовсе, а скупая англоязычная инструкция по установке напечатана непосредственно на картонной упаковке дисков.

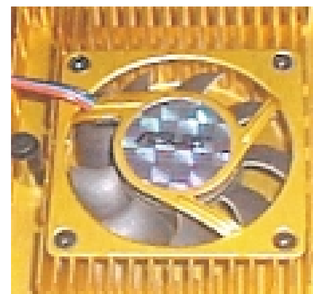
На плате установлены 64 мегабайта 5-наносекундной DDR SDRAM марки ESMT. Эти микросхемы памяти отличились великолепной разгоняемостью, безропотно выдерживая частоты до 490 мегагерц. Графический процессор тоже не подкачал, стабильно трудясь на частотах до 240 мегагерц. Качеством 2D-графики мы остались вполне довольны: изображение было четким даже в разрешении 1600X1200 85 Герц.

В большинстве тестов производительности StarForce 831 финишировал ровно посередине между GeForce2 Ultra и GeForce2 GTS. С удовольствием отметим, что современные 3D-шедевры оказались этому ускорителю вполне по зубам даже в разрешении 1280X1024. Мы уверены, что большинство игроков будут довольны столь весомыми результатами.

**СПАСИБО!**

Искренне благодарим фирмы, предоставившие для тестирования 3D-ускорители:

| | |
|---|---|
| **"Бюрократ"** | 745-55-11 |
| **"Пирит"** | 115-7101 |
| **IPLabs** | 728-4101 |

**Aquamark**

| | Asus AGP-V8200 Deluxe | Leadtek WinFast GeForce3 TD | MSI StarForce 822 | Leadtek WinFast GeForce2 Ultra | MSI StarForce 831 | Creative 3D Blaster GeForce2 GTS |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 800X600 High Color | 39,5 | 39,5 | 39,5 | 24,1 | 24,1 | 24,0 |
| 800X600 True Color | 38,9 | 38,9 | 38,9 | 23,9 | 23,7 | 23,4 |
| 1024X768 High Color | 33,6 | 33,6 | 33,6 | 23,6 | 23,2 | 23,1 |
| 1024X768 True Color | 32,7 | 32,7 | 32,7 | 22,8 | 22,0 | 20,5 |
| 1280X1024 High Color | 26,4 | 26,4 | 26,4 | 21,9 | 20,2 | 19,3 |
| 1280X1024 True Color | 24,8 | 24,8 | 24,8 | 18,3 | 16,0 | 12,4 |